平成8年3月23日発行第3巻第8号通巻27号

MARVEL COMICS

MARVEL SUPER HEROES™

ゲーメストムックVol.27

マーヴル スーパーヒーローズ

ベースストーリー「インフィニティーガントレット」紹介
システム徹底解説
キャラクター完全技表
全キャラクター攻略&連続技紹介
各種設定資料満載

特別付録　B2ビッグポスター



真のヒーローは誰だ!?

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK VOL.27

定価1380円

MARVEL SUPER HEROES

インフィニティーガントレットストーリー

生者が溢れる宇宙に不満を持ち、生命の半数の抹殺を望む死の女神ミストレス・デスによって復活を果たすサノス。サノスは女神を騙し、無限の力の源であるインフィニティ・ジェムを入手、ジェムをガントレットにはめ込む。無限の力を我が物にしたサノスは、全宇宙に我が存在を知らしめるべく、またミストレス・デスの歓心をかうため、宇宙の生命の半数を一念のもとに消失させた。

その恐怖すべき異変は、全宇宙のヒーローたちを奮い立たせる。また、かのドクター・ドームも、野望を胸にしつつも共通の敵を前に協力を約束。そして、サノスとの闘いで肉体を失いソウル・ジェムと同化していたアダム・ウォーロックは、転生して集結するヒーローたちの前に現れる。彼はサノスが身につけるソウル・ジェムと同化していたため、サノスを深く知っていた。ウォーロックは対サノス戦の指揮を買って出、宇宙中のヒーロー、神々を集結し、軍団を結成した。しかし、その軍団をもってしても、正攻法ではサノスに勝つ可能性がないことをウォーロックは知っていた。

サノスはヒーロー、神々を倒し、彼に牙を剝いたミストレス・デスをも手にかけた。そして宇宙を統轄する神エターニティーを倒すと、かつてエターニティーが就いていた地位に昇りつめる。限界を超えるべく肉体を捨てたその時、長年に渡りサノスに弄ばれ、鬱積した恨みを持っていたネビュラは、主を失ったサノスの肉体からガントレットを奪い、時間を戻して全てのものを元通りにする。脆弱な精神のネビュラにジェムを持たせることは危険だと判断したウォーロックは、サノスにガントレット奪回作戦への協力を要請する。

説得により協力を約束したサノスを加え、Dr.ストレンジ、シルバーサーファー、ウォーロックはネビュラのもとへテレポートする。全知全能を持つに至ったネビュラに対しては、いかなる攻撃も無駄だったが、ウォーロックだけは違った。ネビュラにはウォーロックが見えなかったのだ。その隙を突き、ウォーロックは再びソウル・ジェムとの同化に成功する。彼は5つのジェムに呼びかけ、「不調和」を起こす。その刹那、ガントレットは炎上。思わぬできごとにネビュラはガントレットを落としてしまう。

ウォーロックは再びジェムから復活、ガントレットを入手する。力を賢明に使うことを約束し、ウォーロックは神になった。サノスは最後の望みも叶わぬと悟ると、ベルトにしかけた核爆弾の起爆装置を始動し、宇宙の闇に消えた。

後日、ウォーロックとその仲間は、とある農家を訪ねる。度重なる失敗と、ウォーロックの助言から、権力への固執を捨て、静かに暮らすサノスの姿がそこにあった。「サノスも宇宙を構成する部品の一つ。一つ欠けても完成しないのだ」と、サノスを倒そうとしないウォーロックはいぶかしがる仲間を悟し、その場を立ち去る。宇宙は平和を取り戻した。

もくじ



イラスト：カプコン

マーヴル・スーパーヒーローズ

システム基礎解析

千里の道も一歩から。自由度の高いシステムを誇るマーヴル・スーパーヒーローズの世界を手中にするためにも、基本システムの理解は必須。というわけで、まずはここからご熟読あれ。

基本動作

8方向レバーと6ボタンを使って操作する。ストリートファイターから始まった、カプコン標準仕様ともいうべき操作系だ。

レバーは上下左右に加え、それらの中間を加えた8方向で、これを操作することで、登場キャラクターの基本動作ができる。レバーを下、右下、左下に入れた場合はしゃがめる。右、左なら移動できる。

ジャンプ

レバー上に入れた場合は真上にジャンプ、右上なら右上にジャンプ、左上なら左上にジャンプできる。

ジャンプ中に、さらに1～2回ジャンプできるキャラクターもいる。

スーパージャンプ

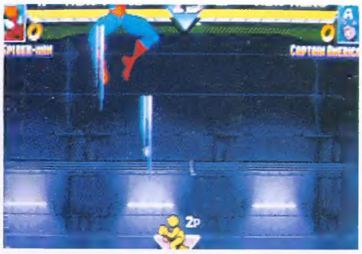
一瞬レバーを下に入れてからジャンプするか、キックボタンを3つ同時押しすると、相手を視界の外に追いやるほどの大ジャンプができる。これをスーパージャンプという。

視界の外に消えた相手の位置は、画面下に表示される矢印で示される。

スーパージャンプ中は着地するまで、原則的に何度でも通常技、必殺技共に出せる。

スーパージャンプ中のレバー入力で、空中制御も可能だ。

スーパージャンプは攻撃の要になると同時に、ガードも可能であることから、一時回避の手段としても有効。



スーパージャンプは、攻守兼ね備えたアクションだ。

ガード

攻撃を受ける前に、攻撃を加えられるほうとは反対側にレバーを入れると、その攻撃をガードできる。

例えば右側から攻撃される場合には、左側にレバーを入れればOKだ。

地上でのガードは、レバーを真横に入れたときと、斜め下に入れたときは区別され、前者を立ちガード、後者をしゃがみガードと呼ぶ。

立ちガードはジャンプ攻撃のすべてと、相手が立った状態で出してくる技、相手がしゃがんだ状態で出してくる技の一部をガードできる。

しゃがみガードは相手が立った状態で出してくる攻撃と、しゃがんだときに出してくる攻撃をガードできる。

しゃがみガードではジャンプ攻撃はガードできない。

相手の攻撃をうまくガードするには、この2つのガードを使い分けることが必要だ。

例えば相手がジャンプ攻撃をしてきたら立ちガードをし、着地後は、しゃがみ攻撃に備えてしゃがみガードに切り換えるというのがこれまでの格闘ゲームのセオリーだったが、本作では空中で何度も攻撃することが可能なので、途中でしゃがむと、そこからジャンプ攻撃を食らってしまうことになるから注意。

ガードでは空中投げを含む投げ技や、それに類する攻撃は防げない。ガードしていようが、投げられてしまうのだ。



ジャンプ攻撃は、しゃがみガードでは防げない。

空中ガード

ジャンプ中、スーパージャンプ中もガードができる。

この場合、立ち、しゃがみの区別がないため、すべての攻撃をガードできる。

本作では投げ系以外の攻撃が、すべてガードできるようになっている。もちろんインフィニティ・スペシャルも例外でなく、空中ガード可能だ。

ダッシュ

レバーを左右どちらかに素早く2回入力するか、パンチボタン2つ以上同時押しすると、素早く左右へダッシュできる。

2回目の入力を入れたままにしておくと、ダッシュの状態を保持できる。ダッシュしたまま技を出したり、キャラによってはダッシュとは反対方向にレバーを入れることで急制動も可能だ。

また、空中でダッシュができるキャラもいる。

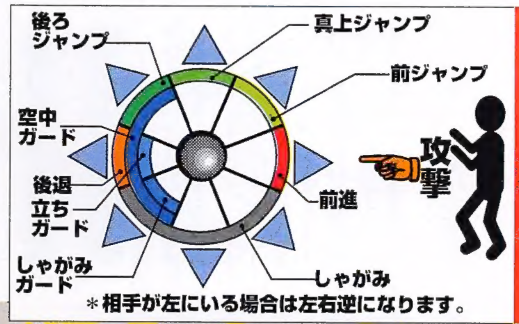
キャラクターによって、ダッシュの特性は様々で、キャラクターによっては無敵になったり、姿勢が低くなり攻撃を回避しやすくなったりする。



ダッシュ中ブラックハートは半無敵。シュマゴラスは低姿勢。

それぞれの特性を生かした使い方をすることで、戦略の幅が広がるのだ。

基本操作



＊相手が左にいる場合は左右逆になります。

通常技攻撃

上下3つずつ2列に並んでいるボタンを押すことで、通常技が出せる。

原則的に上段はパンチ、下段はキックに対応していて、それぞれ3つあるボタンは、左から小→中→大と並んでいる。

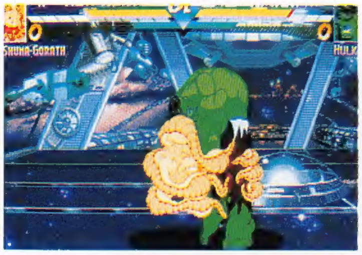
右にいくに従って出る技の威力は大きくなるが、出した後のスキも基本的に大きくなっていく。

レバーとの組み合わせで、技が変化するキャラクターもいる。なお、これらはガードされると、まったくダメージを与えられない。

投げ

相手と一定以上間合いを詰め、レバーを左右どちらかに入れながら中以上のパンチもしくはキックを押すと、投げ、もしくはつかみ技などのガード不能の攻撃を加えられる。

キャラクターによって右記の操作で実にさまざまな技が出て、しかも特殊な効果を持つものもある。例えば、投げた後一定時間ガード不能にさせるものや、相手の体力を吸い取るものなどである。



シュマゴラスの投げには相手の体力吸収という特殊な特性が。

振りほどき

つかみ技など、連続的にダメージを加えられる技や、動きの自由を封じるような技を食らった場合、レバーをガチャガチャ動かすと、何もしない場合と比較して、より早く状態を回復できる。

これを振りほどきと呼ぶ。

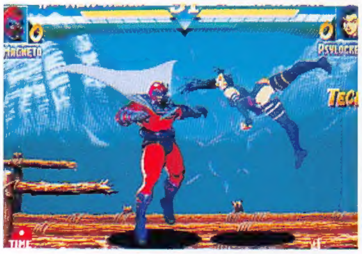
振りほどきをして回復した直後は、レバーがどの位置にあっても、相手の攻撃を自動的にガードしてくれる。

だから、回復後のガードを気にすることなく振りほどきに専念できるのだ。

受け身

相手に投げられた瞬間にレバーをどちらかに入れたまま、中以上のパンチやキックを押すと、地面に叩きつけられる前に受け身をとって、受けるダメージがほぼ半分で済む。

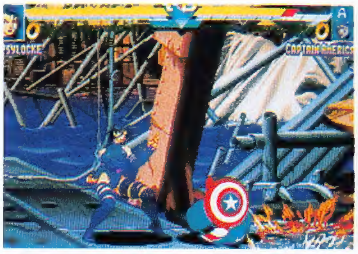
受け付け時間が一瞬なので、ボタンを連打すると成功しやすい。



マグニートーのような自由を奪う投げでも、受け身は可能だ。

回転起き上がり

相手に吹っ飛ばされ、ダウンする技を食らったとき、着地寸前に←↙↓＋Pを入力すると、着地した瞬間にすばやく前転で移動しながら起き上がれる。



回転起き上がりは、追い打ちを避けるうえで、非常に重要。

本作ではダウンした後の追い打ちが可能だが、この回転起き上がりをすることで、追い打ちから逃れられる。

ダウン後の追い打ちが強力なこのゲームにおいて、このテクニックは重要である。

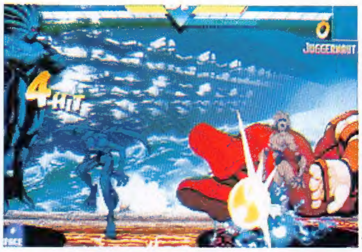
追い打ち攻撃

通常技や必殺技、インフィニティ・スペシャル、投げ、つかみ技の中には、ヒットするとダウンする攻撃がある。

ダウンした直後は、やられ判定が残っているので、その瞬間に間にあえば、追い打ちの攻撃を加えることが可能だ。

追い打ちに使える攻撃は、通常技はもちろん、一部の必殺技、一部のインフィニティ・スペシャルでも可能だ。

ちなみに、追い打ち攻撃には、攻撃力が2分の1になるよう補正がかかっている。



回転起き上がりをされなければ必殺技による追い打ちが可能。

チェーンコンボ

通常技を特定の順番で素早く連続して出していくことで、技の戻りモーションをキャンセルでき、相手にガードのスキを与えぬ連続攻撃ができる。



低難度化したチェーンコンボ。ちなみに正式名称ではないのだ。

これをチェーンコンボという。チェーンコンボで通常技をつないでいった後に、最後の通常技にキャンセルをかけて必殺技を出すことも可能になっている。

タイミングは「ヴァンパイア　ハンター」などと比較してかなりやりやすく、また空中で出すことも可能だ。

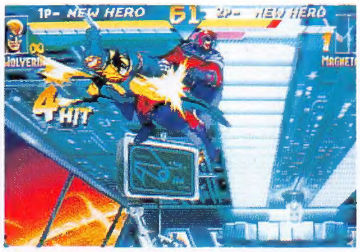
チェーンコンボ成立の条件は、相手にガードさせるかヒットさせることだ。だから、空振りすると後が続かない。

ちなみに、ヒット数が上がるにつれて威力が下がるように補正がかけられている。

チェーンでつなぐ順番の法則性は、地上、ジャンプ、スーパージャンプで、それぞれ異なる。

エリアルレイブ

各キャラに必ず一つ以上ある、空中に吹っ飛ばす通常技を当てて、相手を空中に吹っ飛ばした後、自らもスーパージャンプして、空中でチェーンコンボを当てていくことが可能だ。この一連の連続技をエリアルレイブと呼ぶ。



このゲームの華、エリアルレイブ。慣れれば簡単だ。

エリアルレイブの最後をキャンセルして必殺技を出したり、途中で投げを折り混ぜることも可能であるなど、非常に自由度の高いものになっている。

吹っ飛ばし後は、レバーを普通に上に入れるだけで、自動的にスーパージャンプができる点をお忘れなく。

キャンセル

すっかり対戦格闘ゲームの基本テクニックとなったキャンセルだが、初心者には理解しづらいものなので、ちょっと説明しよう。

すべての通常技は、複数枚のグラフィックで構成されていて、おおまかにいって、技を出すモーション、技のヒットするモーション、技を引っこめるモーションに分けられる。

攻撃判定は技を出し切るまで消滅し、技を引っこめるモーション時はスキの時間となる。また、技を出した後には何もできない時間が存在するのが普通だ。このような理由から、通常技を出した後に普通に必殺技を出しても、連続技にならない。

ただし、通常技を出した直後に必殺技のコマンドを素早く完成させると、最初に出した通常技の戻りのグラフィックが省略されて必殺技が出る。

これをキャンセルという。

戻りグラフィック分のスキが消え、相手が食らいポーズ中、すなわちガード不可能の時間内に必殺技が出るので、最初の通常技と、必殺技が連続した攻撃になるのだ。



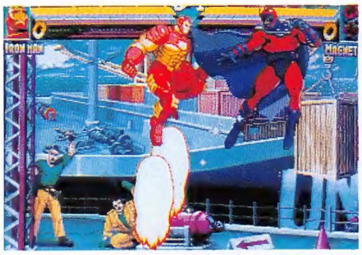
各種コンボのせいで影が薄いキャンセル技。しかし重要だ。

SYSTEM

アビリティ(特殊能力)

本作に登場するキャラクターは、それぞれ特徴的な能力を持っている。

前作にあたる「X-MEN」では、Xパワーとして、Xパワーゲージを消費しなければ発揮できなかったキャラ特性を、最初から備えているのだ。



最初から飛行できるようになったマグニートー様。

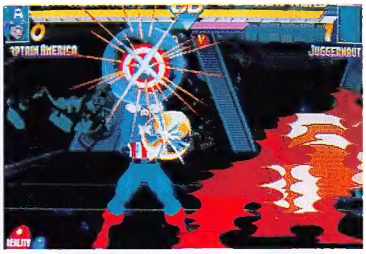
ジャガーノートのスーパーアーマー能力や、マグニートー、アイアンマンの飛行能力が代表的なところ。ちなみに、スーパーアーマー能力とは、攻撃を食らっても、連続技になっていない限りダメージポーズにならない能力のことだ。

ジェム・アビリティー ジェム・カウンター

対戦中に出現する6種類のジェムを獲得し、使用することで、ジェムの持つ効果に応じたパワーアップができる。

ジェムは⬇⬋⬅+P2つ以上同時押しで使え、使った瞬間は、無敵かつ攻撃力を持つ状態になるので、ジェムを使った攻撃をすることも可能。

相手の技をガード中でも発動できるから、反撃に使える。



ゲージストックが少数ならジェムカウンターの積極的使用を。

このような使い方をジェムカウンターと呼ぶ。

ジェムはCPU戦と対戦で、違う条件のもとに出現する。

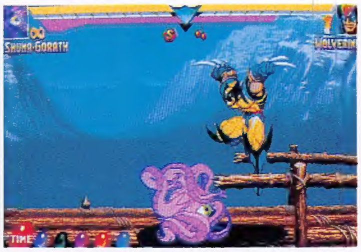
また、一度出現したジェムは、ラウンド中では二度と出現しないという原則がある。

取得したジェムは、画面下にストックとして表示される。

ストックの左端の大きく表示されているジェムが、次に使われるジェムだ。

使用対象となるジェムは、スタートボタンを押すことで変えられ、ストックの中から自由に選択することができる。

一度ストックしても、相手の必殺技を食らうことで落としてしまうから、ストックをいつ使うか、という点も戦略上の重要なポイントになる。



現状ではシュマゴラスの次の使用対象ジェムはタイムとなる。

ジェムの効果

ジェムは6種類あり、それぞれ異なる効果を持つ。



●パワー／攻撃力がアップ。

●タイム／キャラクターの行動スピードがアップ。

●スペース／防御力がアップし、連続技を食らわない限り、攻撃を受けたときにのけぞらなくなる。

●ソウル／体力が回復する。

●リアリティ／特殊な飛び道具が撃てるようになる。

●マインド／インフィニティ・ゲージを約1・7本分増やす。

また各キャラクターそれぞれ、右に挙げたジェムの中に、キャラ独自の特殊効果が発揮できるジェムが1種類ある。

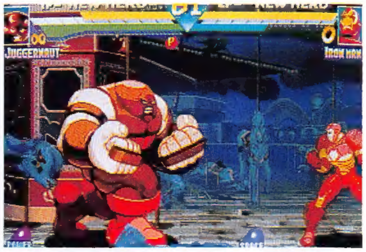
それをスペシャルジェムという。詳細は、後の章に譲ろう。

インフィニティ・ゲージ

画面上、体力ゲージの下にあるのは、インフィニティ・パワーのたまり具合を示したインフィニティ・ゲージだ。

ゲージが一杯までたまると、端にある数字が1つ増え、ゲージが1本分ストックされたことになる。

ストックは、後述するインフィニティ・スペシャルと、



ゲージを蓄積しきるとインフィニティマークが表示される。

インフィニティ・カウンターの、どちらかに使える。

ゲージは、通常技や必殺技を出したり、相手に攻撃をガードさせるか、相手の攻撃を食らうと増える。

相手の攻撃をガードしても増えない点に注目したい。

すなわち、手数が多くても攻撃を加えたほうが不利にならず、「待ち」で闘うことが有利にならないような配慮だ。

インフィニティ・スペシャル

インフィニティ・ゲージをためて始めて出せる必殺技を、インフィニティ・スペシャルという。

出せば、インフィニティ・



➡⬇⬊+PPPは破壊力ばつぐんウェポンXだ。

ゲージを一つ消費する。

おおむね威力は強力だが、ガードされるとリスクの大きな技もある。とはいうものの、その威力の大きさから、勝負を左右する攻撃といえる。

インフィニティ・カウンター

ゲージがたまった状態で、相手の攻撃をガードした瞬間に⬅⬋⬇+Pと入力すると、ガードポーズをキャンセルして相手に反撃できる。使えば、もちろんインフィニティ・ゲージは1つ消費してしまう。

相手に攻め立てられたときの脱出技や、対空技として使うことの多い攻撃だ。



追い込まれた時はインフィニティ・カウンター。形勢逆転だ。

インフィニティ・ゲージを、インフィニティ・スペシャルに使って一発逆転を狙うか、それとも相手に与えるダメージ量はインフィニティ・スペシャルとは比較にならないほど少ないが、リスクの少ないインフィニティ・カウンターに使って堅実にいくか、迷うところだろう。

モードセレクト

ゲーム開始し、キャラセレクトをした後、ゲームのディップ設定によっては「AUTO」「NORMAL」「TURBO」の3つ、もしくは後者の2つから選択できる。

「TURBO」はゲームスピードが速いモード。「AUTO」はガードがオートでできるうえ、親切な操作の説明が受けられる初心者用のモードだ。しかし、このモードは、



これができる設定のところは少ないが、入門にピッタリ。

2P対戦ができず、3人勝ち抜くとゲームオーバーになってしまうのだ。

「AUTO」は、あくまでも練習用のモードだ。

2Pカラーセレクト

通常なら2Pカラーは2P対戦時にしか出ないはずだが、ちょっと特殊な操作をすることで故意に2Pカラーを選択できることがわかった。その方法は、キャラ選択時にレバーを上もしくは下に入れながらキャラを選択するものだ。

2段あるキャラ選択枠の上の段に属するキャラはレバーを上に、下の段に属するキャラはレバーを下に入れればいい。この時、レバーを2～3秒入れてからボタンを押さないと失敗するので注意。

※コマンドはキャラが右向き時のもの。

スペシャル派？ それともカウンター派？

SYSTEM

インフィニティゲージとその使い方講座

インフィニティゲージの使途は迷いどころ。その特性を解説、アドバイスしよう。

担当：石井ぜんじ

ゲージのたまる法則と正しい使用法

インフィニティゲージはいったいどうやればたまるのか、まずここから説明していこう。∞ゲージは、まず技を出すことによってたまる（一部、たまらない必殺技もある）。次に、技をガードさせたり、HITさせることによってためられる。最後に、技をくらうことによってもためることができる。

重要なのは、相手の技をガードしてもためられないというところである。相手の連続攻撃に対して、ひたすらガードしていたらゲージはたまっていかない。ここは、ヴァンパイアハンターと大きく違うところである。

もし、ガードしてもゲージがたまったらどうだっただろうか。∞カウンター、∞スペシャル共に、返し技に有効な技が多い。待ったもの勝ちとなっていただろう。

だが、現実には攻めないとゲージはためられない。特に、多段HIT系の技をガードさせたり、当てたりすることによって、ゲージは一気に増えていく。



バーサーカーバレッジなど、多段系の技がゲージをためやすい。

∞スペシャルが非常に有効なキャラ（シュマゴラス、ジャガーノートなど）は、特にゲージをためることが重要だ。これらのキャラは、ゲージのたまる技を多く使いつつ、うまく早くゲージをためることが実に大切になってくる。

インフィニティゲージは、∞カウンターと∞スペシャルのどちらかに使うことになる。どちらに使うかは、キャラのタイプによって異なる。それを見極めて、有効にゲージを活用していくことが大切なのである。

∞カウンターってどんな感じ？

インフィニティカウンターは、コマンドもさほど難しくなく、出せればHITする確率が高い。返し技としては、全キャラほぼ有効に使える強力な技と言っていいだろう（その中では、マグニートーが群を抜いて使いづらいが）。

使う機会は、相手の連続攻撃中や、ジャンプ攻撃に対して使っていく。特に、一発でかけられれば無敵対空技となり、非常に使える。スパイダーマン、キャプテンアメリカなどの昇龍拳タイプの∞カウンターを持っているキャラは、ほぼ対空技に使うと言ってもいい。



スパイダーマンは、ほとんど対空技にカウンターを使っていく。

カウンターをかけやすいのは、必殺技の多段系の技。たとえば、至近距離のプロトンキャノンなどだ。このような技には、届くのなら確実にかけていこう。逆に、地上で下段技を混ぜられているときはかけにくい。

どの程度∞カウンターを使っていくかは、そのキャラの∞カウンターの能力と、∞スペシャルの重要度による。∞スペシャルが超重要ならほとんどそちらにゲージを使うし、リスクが高い場合はすべてカウンターとなる。そのあたりは、キャラ別に説明していこうと思う。



こんな状況なら、カウンターをかけやすく、出れば必ず当たる。

各キャラクター別∞カウンター性能

ここでは、各キャラクターのインフィニティカウンター性能を見ていこう。どれだけ当たりやすいか、無敵部分はどのくらいあるか、威力はどの程度かがポイントになってくる。

①スパイダーマン

上昇中が無敵。主に、対空技に使う。威力は高い。

②キャプテンアメリカ

上昇中が無敵。主に対空技に使う。前転起き上がりされなければ、ダッシュ立ち小Ⓚから追い打ちが可能。



単体で威力が強いうえに、追い打ちもできる。言うことなし。

③アイアンマン

瞬間的に出ないので対空技としてやや使いづらい。だが、光が横に伸び、ひっこむまで無敵なので使う価値はある。

④ウルヴァリン

横にしか伸びないが、伸び切るまで無敵。かなりの距離を横に無敵で突っこむことができる。



距離さえ届けばたいてい当たる。性能は高い部類に属する。

⑤シュマゴラス

着地寸前まで無敵。無敵時間は長いが、出るまでが遅いため離れた位置でかけるとガードされる恐れがある。HIT後、状況によっては追い打ちが可能。威力は高い。

⑥ジャガーノート

パンチを地面に突き刺した直後まで無敵。横に届く距離が長く、威力も大きい。

⑦サイロック

上昇中無敵。主に対空技に使うが、ボタンを3つ押して3回出してすべて当てないと、威力は弱い。



パンチで出し、キックボタンを2回押すことによって3回出る。

⑧ブラックハート

手に光を集めているときは無敵なので、対空技としても使える。画面の端まで届くものの、無敵時間は出した直後のみ。ほとんど光が進まないうちに切れてしまう。



対空技にもなる。ただし無敵なのはこのポーズまで。

⑨マグニートー

威力が中攻撃より弱く、使

SYSTEM

インフィニティゲージストック数	
ハルク	3
ウルヴァリン	3
スパイダーマン	3
ジャガーノート	2
マグニートー	3
アイアンマン	2
サイロック	3
キャプテンアメリカ	2
シュマゴラス	1
ブラックハート	1

いにくい。小さいキャラに対し、密着して使うと空振りしてしまうのもマイナス。



威力が弱く、スカりやすい。使いにくさナンバー1。

⑩ハルク

突進中完全無敵なので、相手の隙の大きい技なら画面の端と端近くに離れていてもHITさせられる。当てたあと、追い打ちでエリアルに持っていけるのもいい。



たとえ画面の端でプロトンキャノンを撃っても突進してくる。

どちらに使うかタイプは3つ

さて、それでは実際に、ゲージをどのように使っていくのか、キャラ別に考えていこう。主に∞スペシャルがどこまで使えるかが、ゲージの使い方に大きく響いてくる。

●タイプ1…ほとんど∞カウンターにゲージを使うタイプ

スパイダーマン、キャプテンアメリカがその典型。どちらの∞スペシャルも、ガードされてしまうと隙が大きい。そこで、バクチで勝負しなければならなくなったときか、相手が大きな隙を見せたとき以外には使いにくい。

そのため、ゲージをためて、ジャンプ攻撃に∞カウンターを対空技として使っていくことになる。ちなみに、キャプテンアメリカは、Ⓚ投げや連続技に∞スペシャルを組みこむ場合があるぞ。



普段単体では使えないが、連続技に組みこんで使える。

●タイプ2…状況によって両方を使い分けるタイプ

アイアンマン、ウルヴァリン、サイロック、ブラックハート、ハルクがこのタイプ。その中でも、状況によってどう使い分けるかはキャラによって違う。

アイアンマンは、とどめの削りにプロトンキャノンが有効。それ以外の場合、ゲージが余っていれば∞カウンターを狙いたい。

ウルヴァリンは、すべて∞カウンターでもいいのだが、∞スペシャルもそこそこ使える。ウェポンXはガードさせても隙はほとんどないので、いつ使ってもいい。余るくらいなら∞スペシャルに使ったほうがいいが、闘い方のスタイルによって変わる。



ウェポンX出しまくりは怖い。どちらを使うかは微妙。

サイロックは、主にカウンター狙いだが、∞スペシャルを狙える状況は多い。とどめに削れるときや、連続技、胡蝶隠れを対空技として使う場合などがそうだ。

ブラックハートは、どちらかといえば∞スペシャルを使うほうが多い。だが、明らかにダメージを与えられるときは、使っていくべきだろう。

ハルクも同様。∞カウンターは強いのだが、ジェムカウンター→ガンマチャージがつながるので、こちらを使うことが多い。ジェムがない場合や、直接長い距離を移動して当てたい場合は∞カウンターを使うことになる。

●タイプ3…主に∞スペシャルに使う

できるだけ∞カウンターを使いたくないタイプ。∞カウンターがあまり使えないという消極的な理由から、∞スペシャルを使うのがマグニートー。ジャガーノートとシュマゴラスは、∞スペシャルが非常に使えるため、∞カウンターにゲージを使うのがもったいないということになる。

マグニートーは、主にマグネティックテンペストに使っていく。ジャガーノートは、アースクエイクパンチなど、シュマゴラスはミスティックステア、ディバイタリゼーションでゲージをとにかくためる。

∞スペシャルが強いタイプは、他のタイプよりもゲージが特に大事となる。ひたすらためて、バンバン使っていくほど有利になる。いかにゲージをためる闘いをするかが勝敗を大きく左右するはずだ。



∞カウンターも強力だが、やはりヘッドクラッシュを当てたい。

ゲージを減らすことのできる技とは?

その他に、ゲージを大きく左右するのはマインドジェムと電気系の技である。

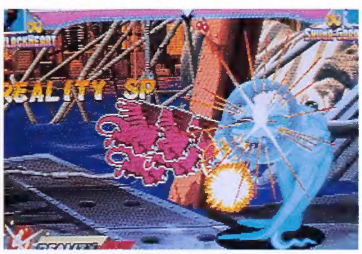
マインドジェムを使うと、ゲージを1.8ゲージ分くらい増やすことができる。主に∞スペシャルにゲージを使うタイプ（マグニートー、ジャガーノート、シュマゴラス）の3人は、マインドジェムが超重要だ。

逆に、これらのキャラには、相手に渡さないために使ってしまうことが必要。∞カウンターを主に使っていくタイプは、ゲージがあるに越したことはない。だが、相手が攻めてこなければ使えないため、大勢に影響はない。

ちなみに、マインドジェムを使っている最中も、攻撃を出したりガードさせたりすればその分ゲージが増える。ただ、ゲージが満タンになってしまうとストックされないので、早めに使ってしまおう。

電気系の技で全キャラ使用できるのは、リアリティの大攻撃の電気球である。これは当てると相手ゲージを奪うことができる。

キャラ別では、ブラックハートのインフェルノ、ダークサンダーが相手のゲージを減らせる。その他に、アイアンマンのソウルジェム使用時に通常攻撃に同様の効果がつく。ブラックハートは、これらの技を多用し、大Ⓟor大Ⓚをうまく使うことによって、ゲージ面ではかなり有利に闘いが進められる。



電気を帯びた技は、∞ゲージを減らす効果がある。

基礎の基礎だが意外なネタも…

SYSTEM

チェーンコンボ

相手を浮かすプロセスとして重要だけど、それだけじゃないぞ!

担当：珈琲 ふりーく

派手なエリアルレイブの影に隠れて、あまり注目されないチェーンコンボ。あって当たり前、意識されずに使われていることが多いが、意外に知らないことがあったりする。というわけで今さらなんていわないで、おさらいにつきあってね。



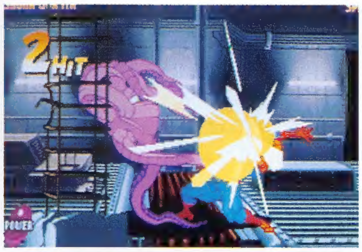
浮かせることができればチェーンなんてどうでもいい、なんて言わないで!



そのままだと相手と離れてしまうレバー下入れ系の空中技もチェーンをかければ離れず連続技だって狙える。

チェーンのお約束

チェーンコンボとは特定の順番でボタンを押すことにより通常技キャンセル通常技を可能にするシステムである。このシステムは、キャンセルしたい通常技を相手にガードorヒットさせた時に使うことができる。例えば小パンチから中パンチにつなぎたいと思ったら小パンチを相手にガードorヒットさせる必要があるわけだ。中パンチを押すタイミングは、小パンチの硬直中ならいつ押してもキャンセルをかけることができる。



カオスディメンジョンの触手だってチェーンに組み込める。


技を相手に届かせることができなきゃチェーンは、かからない。


次の技のボタンはいつ押してもいいけど、ちゃんと連続技にするならお早めに。

ただし遅くつなごうとすると小パンチヒットののけぞりから相手が回復してしまうので、原則としては早くつなぐほど良い。例外は溜め技を持っているキャラが溜め時間をかせぐために、連続技になるぎりぎりまで次のボタンを押すのを遅らせる場合ぐらいだろう。

ここでことわっておくがチェーンコンボからキャンセル必殺技は当然可能である。ヴァンパイアハンターでは不可能だったから、一応確認ということで。

また表にも書いておいたが地上とジャンプ中のチェーンの順番が違うキャラもいるので要注意だ。スーパージャンプ中は全キャラ6個押しだけどね。


シュマゴラスがよく使う遅めチェーン。極言すれば連続技にならなくてもいいのだ。



チェーンコンボキャンセル必殺技は可能。

連打でもチェーンにできるか?

原則として連打しながらチェーンコンボはつながる。小パンチ→中パンチ→大パンチとつなぎたい時に小パンチも中パンチも大パンチも連打して良い。中途半端なタイミングによる目押しなんかより、ずっとすばやくつなぐことが可能だろう。

とはいえ原則として、と前置きしたので当然例外はある。それはパンチからキックにつなごうとした時だ。その場合、例えば小パンチから中キックにつなごうとした場合、小パンチをガードorヒットさせた後に小パンチや他のチェーンにならない攻撃ボタンを押してしまうと、中キックにはつながらない。これはパンチからキックの場合のみで、パンチからパンチやキックからキック、キックからパンチの場合は連打しても全く問題ない。すなわちパンチからキックにしかつながらないキャラ（シュマゴラスだけだが）は連打によるチェーンは許されず、

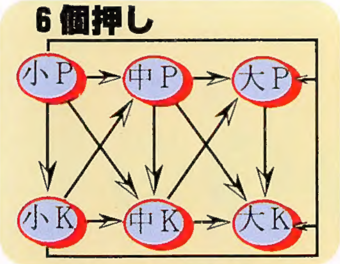


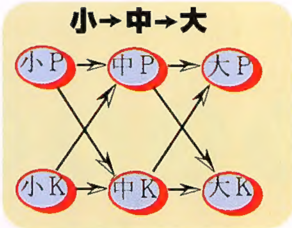
チェーンは連打でOK。

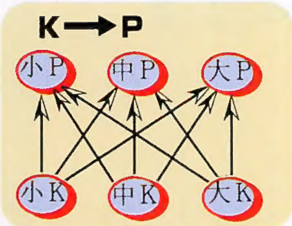


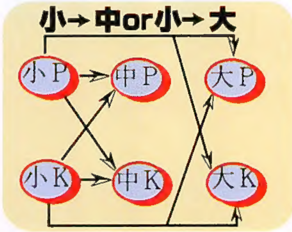
でもパンチからキックにつなぐ時だけは、パンチを連打しないほうが良い。

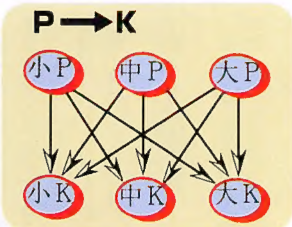
SYSTEM









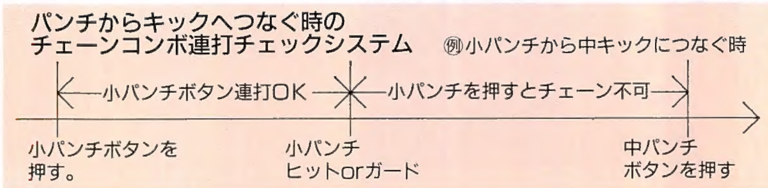


◆チェーンコンボ公式表◆

キャラ名	地上チェーン	空中チェーン
スパイダーマン	小→中→大	6個押し
キャプテン・アメリカ	小→中→大	6個押し
アイアンマン	小→中→大	6個押し
ハルク	小→中or小→大	小→中→大
ウルヴァリン	6個押し	地上と同じ
サイロック	6個押し	地上と同じ
ジャガーノート	小→中or小→大	地上と同じ
マグニートー	小→中or小→大	6個押し
ブラックハート	K→P	地上と同じ
シュマゴラス	P→K	地上と同じ

＊スーパージャンプからは全キャラ6個押し

キックからパンチにしかつながらないブラックハートは連打チェックの影響をまず受けないということになる。もちろんスーパージャンプ時は全キャラ6個押しなので、全く影響を受けないわけではないが。他キャラはパンチからキックにつなぐ必要のあるチェーンにだけ連打しないように気をつければ良い。



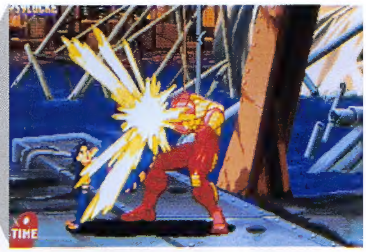
チェーンコンボ利用による特殊テク

チェーンコンボを単純に通常技キャンセル通常技をしたいがためだけではなく、特殊な効果を利用するために使う場合がある。このテクニックは大きくわけて3つあるのでそれぞれ別々に解説しよう。

●より高く浮かせる

複数の浮かせ技を持っていて、しかもその浮かせ技をチェーンでつなげるキャラが使えるテクニック。例えばサイロックのしゃがみ大パンチのチェーン大パンチのチェーンがそのテクニックを利用するためのチェーンといえる。サイロックのしゃがみ中キックは浮かせ技だが、相手は少ししか浮いてくれない。そのままスーパージャンプからエリアルレイブを入れても良いが、タイミングをとりづらくエリアルレイブを入れにくい。そこでしゃがみ中キックからもう一つの浮かせ技であるしゃがみ大パンチにチェーンでつないで、相手をより高く浮かせればエリアルレイブを入れやすくなる、というわけだ。これはかなり重要なテクニックなので、キャラ別対戦攻略のページなどでしっかり確認しておこう。

●スーパーアーマーを浮かせる

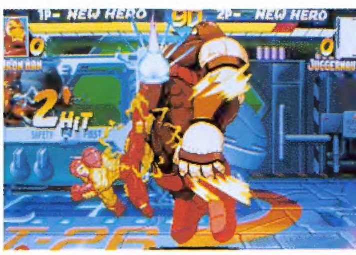

しゃがみ中キックをヒットさせて相手を浮かせてから、



さらにしゃがみ大パンチでより高く相手を浮かせる。

相手がスペースジェムを使ってスーパーアーマー状態になってる時や、いつもスーパーアーマー状態のジャガーノートは、浮かせ技を単発でヒットさせても浮いてくれない。このような場合は、何かしらの技をヒットさせてから浮かせ技を使うと相手を浮かせることができる。例えばしゃがみ中キックが浮かせ技なら、しゃがみ小キックをヒットさせて、チェーンでしゃがみ中キックにつなげれば相手は浮くわけだ。これは連続技になっていなくても、技がヒットしてからしばらくの間は相手を浮かせることができるが、次の浮かせ技は当然ガードされる可能性があるので注意したい。ただしスーパーアーマー中の相手は暴れているので、くらってくれるのことが多いのも事実である。


何か技をヒットさせてから、



浮かせ技を使えばジャガーノートだって浮くぞ。

●ダウンさせて追い打ち

これはテクニックというより結果そうなっているだけのことだが、アイアンマンのしゃがみ小キック→しゃがみ中キック→立ち大パンチは、特殊なつながり方をするチェーンコンボである。しゃがみ小キックからしゃがみ中キックは普通につながっているが、しゃがみ中キックから立ち大パンチは、しゃがみ中キックでダウンした相手に立ち大パンチで追い打ちをかけているという形のつながり方をしている。そのため3ヒット表示は出しているが、しゃがみ中キックをくらった瞬間に回転起き上がりをすれば回避できるのだ。とはいえ見て反応できるレベルではないので、関係ないと言えば関係ない。ただしこのチェーンコンボを多用してくるアイアンマンに攻撃を受けたらとりあえず回転起き上がりコマンドを入力しまくっていれば、うまく逃げることができて、逆にチャンスをつかめるかもしれない。



しゃがみ中キックでダウン。ここで受け身をとれば、



次の立ち大パンチはくらわない。

マーブルスーパーヒーローズはエリアルレイブが主役のゲームなのでチェーンコンボは浮かせるためのプロセスとならざるを得ない。しかしチェーンコンボの部分でも色々工夫できるので、そのあたりも楽しんでもらえたらうれしいな！ということで。

MSHの極意は空中戦にあり

SYSTEM

エリアルレイヴ

エリアルに始まり、エリアルに終わる。そして行き着く先はMARVEROUS！！！

担当：ギィ

マーヴルスーパーヒーローズの持つ大きな魅力の一つが、この、エリアルレイブであることを否定するプレイヤーはいないだろう。そう、エリアルレイブこそMSHのMSHたる最大の要素であると断言しよう。

エリアルの条件

ではこのエリアルレイブとは実際にはどういったものなのか？いわゆる空中連技続とはどこが違うのかというと、「空中で暴れ回る」というその語意の通り、両者が空中にいることが最低条件となる。

その上で、

> 1.空中で3ヒット以上。
> 2.エリアル開始技以外でフィニッシュ。

という条件を満たしていればエリアルレイブとなる。

しかし1には例外があり、空中投げ、必殺技はヒット数には数えられない。ただしこれらを入れたからといってエリアルレイブではなくなってしまうわけではなく、空中投げ、必殺技以外に3ヒット以上している必要があるということだ。



必殺技でヒット数をごまかしても、「この表示はお見通しだ。

逆にエリアル開始技（後述）は空中技として数えられ、エリアル開始技から空中追い打ち2ヒットがエリアルレイブの最小単位というわけだ。

エリアルの利点

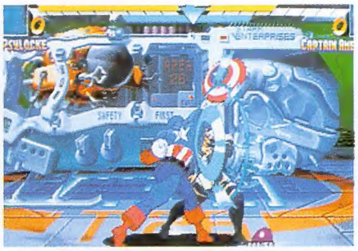
ではなぜエリアルレイブなのか、その他の連続技に比べ、どこが優れているのか。

1・かっこいい
2・ガード時の隙が少ない
3・ヒット数、威力が稼げる

1はともかく、2、3はいずれもキャラによる部分が大きい。

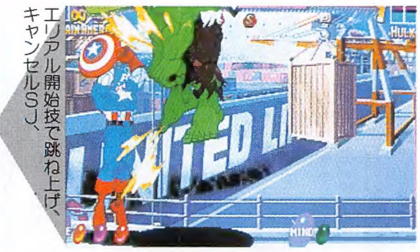
チェーンコンボからの必殺技ではガードされた場合、反撃は必至。しかしエリアル開始技がガードされても、キャンセルスーパージャンプにはならない。もちろん中には反撃を受けてしまう技もあるがそれらは例外と考えて良いだろう。

そして威力、ヒット数の面でも、レバーを上に入れるだけでキャンセルスーパージャンプができるエリアル開始技の存在が大きい。エリアルレイブの大半はこのエリアル開始技なしでは考えられないものだ。

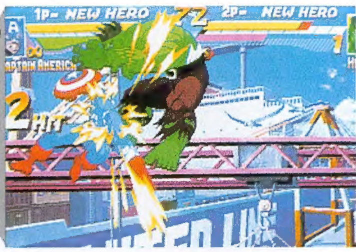


レバーを入れておいてもガードされるとSJしない。これを利点と見るか欠点と見るか。

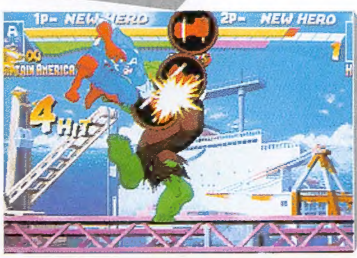
というのもスーパージャンプ中は全キャラ小P→小K→中P→中K→大P→大Kというチェーン、いわゆる6個押しチェーンが可能になるためだ。



エリアル開始技で跳ね上げ、キャンセルSJ、

小Ⓟ


小Ⓚ


中Ⓟ


中Ⓚ




大Ⓟ。エリアルフィニッシュ技なので叩きつけ、



大Kは出るが当たらない。

小→中→大→シールドスラッシュのようにリーチと威力に恵まれ、ガードされても隙のない連続技を持っているキャプテン以外はこれだけでも利用価値は高い。

ただし6段すべてがヒットするのはキャプテンとアイアンマンだけ、しかも画面端でのみ可能。

他のキャラは大P、大Kがエリアルフィニッシュ技（ヒット時エリアルの条件を満たしていると相手を地面に叩きつける）になっており、5段までしかヒットさせることはできない。

また、ブラックハートのみは大PKが連続技にならないため中Kがエリアルフィニッシュ技で4段が限界だ。

エリアル開始技からエリアルフィニッシュ技までの5～6ヒットがそのキャラの基本エリアルといえる。

ただし、実戦で使われるものとは大きく異なる場合もあるので、この辺で、各キャラ連続技ページでそのキャラの基本となるエリアルレイヴを確認しといてもらえるとありがたい。

エリアル実戦導入

SYSTEM

ではエリアルは実戦ではどのように変化するのか?ここでは浮かせてからのエリアルが、どのような理由で、どのように変化させるのかを例を挙げてみていこう。

●キャンセル必殺技につなげる

最も簡単なのが、元からエリアルを得意とするキャラ、スパイダーマン、ウルヴァリン、マグニートー。

彼らの場合、エリアルの最後を大P、大Kのエリアルフィニッシュ技にせずに中Kキャンセル空中必殺技につなぐことができる。マグニートーに至っては、インフィニティSpにも繋がるが、ダメージは低く、あくまで見せ技だろう。



中P・中K・必殺技とやれば威力も高く、ジェムも奪える。

これの利点は威力よりもむしろ相手のインフィニティジェムを奪えるところにある。

ただし、前転起き上がりのできないダウン状態となるエリアルフィニッシュ技に比べ、起き上がりが早かったり、そもそも転ばなかったりするので注意しよう。

●威力重視でヒット数を減らす

コンボでヒット数を増やせば増やすほど、喰らっている側の防御力が上昇し、与えるダメージは減少していき、10ヒットを超えると大攻撃を当てても数ドットの威力、なんてことになる。

そこで小の技を省くなどしてヒット数を減らしたほうが大きなダメージを与えられる場合もある。

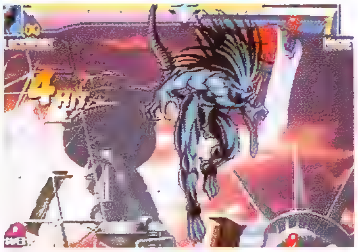
特にハルク、サイロックなどは小技を入れてしまうと途中で落っことしてしまうこともあるので、コンボを安定させるにも効果的だ。

●空中投げにつなぐ

MSHでもX-MENと同様、打撃から投げが、そして投げから打撃が連続技として成立し、コンボ表示もきちんと繋がる。当然エリアルにも組み込むことが可能だ。

ただし打撃から投げにつなぐのは以外に難しく、喰らいから回復した瞬間(喰らいモーションの最後?)に1発目押しで入力しなければ連続技にはならない。

基本エリアルの貧弱なブラックハート、シュマゴラスにとっては必須のテクニックだ。



この瞬間に投げを入力すれば…



連続技!ただし受け身で回避される可能性あり。

エリアル開始技

エリアルレイブの起点となる「エリアル開始技」。各キャラ1~3つもっており、性能は技ごとに大きく異なる。

各エリアル開始技ごとに高さと距離を表にまとめたのでチェックしておこう。

エリアル開始技とは、

1・ぶっとび起き上がり技で、
2・レバー上のみでキャンセルスーパージャンプが可能、

という効果を持つ通常技だ。

このぶっとび起き上がり技とは、文字通り相手を上方向へと跳ね上げる技のこと。上昇中相手の喰らいポーズが続くが、頂点を過ぎて下降に移ると攻撃もガードも可能になる。



追い打ちが遅れるとガードや反撃されるぞ。

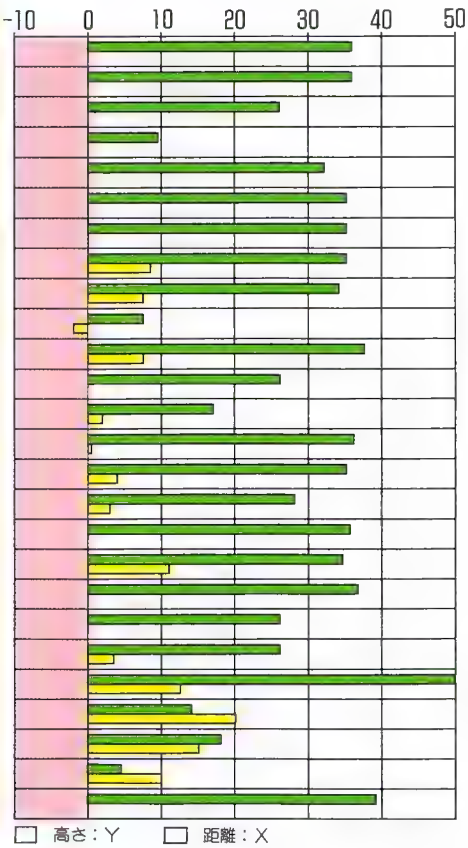
つまり、エリアル開始技は、浮かせる高さが高いほど追い打ち可能な時間が長い、ということだ。サイロックの下中K→下大Pのように跳ね上げ技の後にエリアル開始技を当てたり、対空としてエリアル開始技を当てることで、より高く跳ね上げることも可能だ。

ただ、高けりゃ入れやすいというものでもなく、距離やジャンプ性能、ジャンプ攻撃の特性なども絡んでくる。

また、相手の体重やエリアル開始技を当てた状況によってエリアルレイブの内容を変えていく必要もある。

エリアルレイブとは単なる連続技ではなく、MSHの闘いそのものと言える。

		高さ：Y	距離：X
C・アメリカ	下大P	35	0
	立中P	35	0
スパイダーマン	立中P	26	0
	☆下中K	9.5	0
	下中K→立大K	32	0
ハルク	下大P	35	0
アイアンマン	立大K	35	0
	下中P	35	8.5
ウルヴァリン	立大K	34	7.5
	☆下中P	7.5	−2
	下中P→立大K	37.5	7.5
サイロック	下大P	26	0
	☆下中K	17	2
	下中K→下大P	36	0.5
	☆J上入れ大K2発	35	4
	☆J上入れ大K1発	28	3
ジャガーノート	下大P	35.5	0
	前入れ大P	34.5	10
	立大P	36.5	0
マグニートー	下大P	26	0
	立中P	26	3.5
ブラックハート	立中P	50	12.5
	下中P	14	20
	立大P(1発)	18	15
	立大P(6発)	4.5	10
シュマゴラス	立中K	39	0



ダウンの後がカギ!

SYSTEM 前転起き上がり&受け身

ガード以外の防御テクをマスターせよ！
さすれば勝利は近いものに。

担当：GYU

MSHの世界では足払いや投げ等でダウンさせた相手に追い打ちを加えることが常識であり、大ダメージを与える連続技の多くはこのテクニックを利用している。



こういった追い打ちを避けるためにも〝前転起き上がり〟は必須事項。

さのこのような「ダウンに対する追い打ち」を確実にきめてくる相手と闘うための対抗策として〝前転起き上がり〟というものがある。少しでも有利に闘いを進めたいのなら、絶対にマスターすべきテクニックの1つだ。

〝前転起き上がり〟を覚えよう

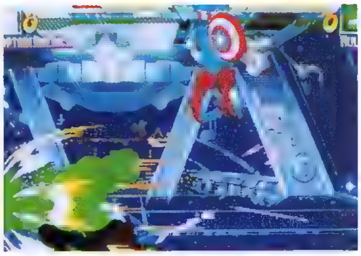
まずは〝前転起き上がり〟の発生条件と入力について詳しくみていこう。

〝前転起き上がり〟は「何らかのダウン技をくらって地面に着地する直前・直後にコマンドを入力する」ことで発生する。

この〝コマンド〟とは「キャラが右向きの場合なら←↙↓＋パンチボタン、左向きならその逆」といった至極簡単なものだが、動きの激しいMSHでは相手の攻撃次第で様々な方向へ吹きとばされることが多く、瞬間的に自分の位置を確認してコマンドの方向を理解することは意外と難しい。そこでここでは例を挙げて説明しよう。



写真A



写真B

まず写真Aをみてもらいたい。自分（C・アメリカ）が1P側）に、相手（ハルク）が2P側といった位置関係になっている。この状態を見る限りアメリカは右向きであることがわかるだろう。

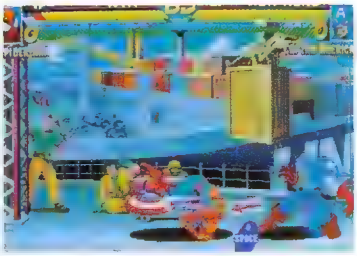
では写真Bを見てもらおう。ハルクのガンマチャージがヒットしてハルクが1P側に、アメリカが2P側へ位置が入れ変わった直後の写真だ。この場合に前転起き上がりをするならば注意すべき点がある。

それはアメリカの向きが2P側に入れ変わっても右向きであるということ。つまりこの場合は2P側でも、前転起き上がり〟のコマンド入力は「←↙↓＋パンチボタン」なのだ。前転起き上がりを入力する際はとにかく「キャラの向き」に注意しよう。

ただしコマンド入力が正確でも一部の技には絶対に〝前転起き上がり〟ができないものもある。シュマゴラスのカオスディメンジョンがその代表的なものだが、この場合は素直にあきらめよう。

前転起き上がりの性質

さてこの前転起き上がり、前転中は完全無敵なのでコマンド入力さえ成功してしまえば追い打ちをくらうことはない。もちろん前転が終了する瞬間に技で重ねられてもガードできるので打撃技に対しても完璧な強さを誇る。



前転中は完全無敵。

しかしこの前転終了時には投げられる瞬間があるので要注意。相手に前転起き上がりを読まれて投げを重ねられるようなら、あえて前転しないことも重要だ。



打撃技を重ねられてもガードできる。



ただし前転終了時は絶対に投げられる瞬間がある。

受け身をマスターしよう

さて〝ダウンする攻撃〟の1つに〝投げ〟というものがあるが、この場合に限り〝前転起き上がり〟以外のリカバリーが可能。それがこれから解説する〝受け身〟である。

相手に投げられた場合にこの〝受け身〟という行動をとることで得られるメリットは2つ。〝ダメージの軽減と追い打ちの回避〟である。〝前転起き上がりとは異なりデメリットはないのでマスターして積極的に狙っていきたいテクニックだ。

では入力方法について説明しよう。まず相手に投げられたと思った瞬間からレバーを左右どちらかに入れて、中パンチorキックもしくは大パンチorキックを連打。ボタン4つをバンバン押してもいい。



投げられたらすぐにレバー＋ボタン連打。



受け身が成功。

MSHでは投げをきめられてもしばらくの間は受け身の入力を受けつけてくれるので、あきらめずにボタンを押そう。

またこの受け身は通常投げ以外にも空中投げはもちろんのこと、ハルクのガンマトルネード等の特殊投げに対しても有効だ。受け身の成否は画面端に表示される〝TECH HIT〟という文字で判断することができるぞ。

SYSTEM
スーパージャンプ

MSHの空中戦でSJは超重要。その使用法を詳解しよう。

担当・石井ぜんじ

空中戦に超重要

スーパージャンプは、レバーを素早く下→上に入力するか、キックボタン3つを同時押しにすることによってできる。スーパージャンプ（以下SJ）は普通のジャンプと比べて、かなり違った性質を持っている。

まず、当然だがジャンプがとても高いこと。また、空中制御がかなりきく。さらに、ノーマルジャンプは技が空振りすればそれまでだが、SJはいくらでも技が出せる。

MSHでは、SJは攻防に重要な位置を占める。そこで、実際どのように使っていくのか、じっくり説明していこう。

一時回避に使う守りのSJ

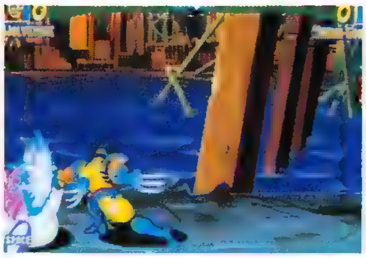
SJの基本的な使い方は、相手の攻撃に対する一時回避である。MSHでは、ほとんどの攻撃が空中ガードできるので、空中が安全だ。空間が広く、上下ガードの違いがないので攻撃をくらいにくい。また、たとえくらっても一撃ですむ場合がほとんどである。

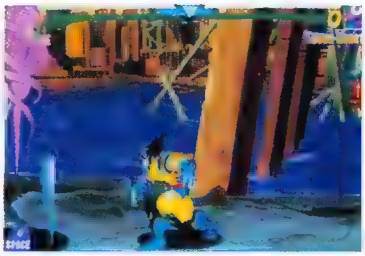
MSHでは、画面の端に追いこまれるとなかなかキツイ。相手は、カサにかかって思い切り攻めてくる。このラッシュ、猛攻はできるだけ早く回避すべき。とっさにSJで逃げるのだ。

さて、それではSJは、レバー下上で出すのか、ボタン3つで出すのか、これが問題だ。どちらも、一長一短である。

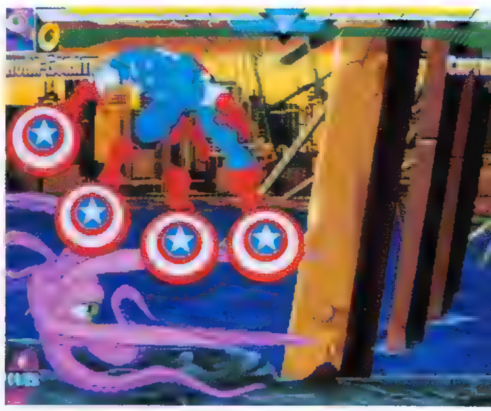
まず、ボタン3つ押しだが、レバー入力と比べて成功すれば攻撃をくらいにくい。というのは、レバーの方向に関係ないので、しゃがみガードしながらSJできるからだ。これで、攻撃を重ねられていても、一方的にくらうことはない。

さらに、SJはキックボタン3つ離しでも出る。つまり、ガードしている最中に3つ押ししておき、攻撃が途切れたらボタンを離してスーパージャンプすることもできる。こうすれば、出しそこなっても通常技が出ることはないので安全だ。


画面端に追いこまれた。ヤバイと思ったら⑮ボタン3つ押し。


ガード中に押してしまった場合、攻撃が途切れたら3つ同時に離す。安全に逃げられる。

では、すべてボタン3つ押ししていいかというと、そうでもない。というのは、3つ押しだと押しそこなうと、通常技が出てしまう。この際が危ない。だから、飛び道具をSJよけるなどという場合は、ミスのほとんどない、レバー操作のほうが安全だ。また、ここでは守りのSJについて触れたが、レバー下の急降下技で攻める場合もレバー操作でSJしたほうがやりやすいだろう。


3つ同時押しに失敗すると、連続技をくらう恐れもある。

キャラ差が大きい攻めのSJ

SJをそのまま使ったのでは、攻めに使いにくい。それは、スピードがゆるいため、実に見切りやすく、対応されるためだ。ノーマルジャンプ攻撃のようには、空中からの攻撃には当たってくれない。

だが、普通のジャンプで攻撃したり、近づいたりしにくい組み合わせもある。シュマゴラス、スパイダーマンが飛び道具を撃ちつつ守りに入ったとき、ハルク、マグニートーなどはジャンプ軌道が低いため、近づきがたい。

こんなときは、あまり攻撃の鋭さはないものの、とりあえずスーパージャンプしてみるのがいい。状況はとりあえず変わり、また新たな展開が生まれるはずだ。

また、それ以上に空中での技が強いキャラクターは、SJからの攻めが有効になる。

まず、レバー下中キックなど、急降下技を持っているキャラはSJが非常に使える。SJは上昇中は速いが、下降が遅い。そこで、上昇中に急降下技を使うことにより、ノーマルジャンプ以上の鋭さの攻めが可能になるのだ。急降下技を持っているキャラは、SJと組み合わせて使うのが基本。

その他に、SJ中は何度でも技が出せるため、それを利用できるキャラはどんどんSJを使っていくべきだろう。


レバー下の急降下技は、SJ時に役立つ技。

例えば、アイアンマンはノーマルジャンプでは、空中で通常技が着地まで出せない。ところがSJなら、スマートボムのあとレバー下中キックなど、いくらでも攻撃できるのだ。

アイアンマンは空中ダッシュと組み合わせればすべてのジャンプをSJにしてもいいくらい。その他、ブラックハートも上空から大パンチ・キックを降らせながら攻撃するのが有効だ。


スーパージャンプなら、スマートボムを出しても…、


いくらでも技が出せるのだ。

SJは、このように攻めに守りにかなり使える。しかし、SJしたとき、下からSJされて空中投げや突き上げる攻撃を受ける可能性がある。空中投げから追い打ちでコンボが入るキャラもいるので、空中投げには特に注意しておこう。

“追い打ち”こそMSHの要!

SYSTEM
“追い打ち”のすべて

MSH初心者がまずつまずく“追い打ち”について詳しく解説。

担当：GYU

MSHをより高度にプレイするために必須となるテクニックのひとつとして“追い打ち”というものがある。

この“追い打ち”、MSHを少しプレイしただけではいったいどのようなモノかわかりづらいだろう。そこでこのコーナーでは実例を挙げて“追い打ち”について詳しく解説していこう。

“追い打ち”の概念

さてこの“追い打ち”というものをひとことで言い表すと「相手のダウン状態に攻撃を加えること」。

つまり無抵抗な相手に一方的にダメージを与えることが可能な攻撃といえる。

これはダウン状態でもやられ判定が残るMSHならではの攻撃要素だ。


ダウンしている相手に、


攻撃を加える。これが“追い打ち”だ。

“ダウン状態”とは何か?

では“追い打ち”を決めるために必要な条件でもある“ダウン状態”についても説明しておこう。

まず“ダウン状態”とはその名の通り「何らかのダウン技がヒットしてから地面に寝て起きるまでの状態」をいう。

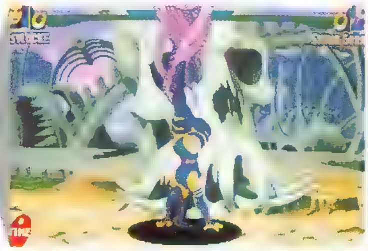

ダウン技をくらってから、


ここまでを“ダウン状態”という。

この“ダウン状態”に攻撃を加えることを“追い打ち”という、と先ほど説明したが、MSHで“追い打ち”の決まり方は2通りある。

1つは、ダウン状態で宙に浮いている相手に直接、攻撃を加える追い打ち。

もう1つは“寝ている相手に打点の低い技でむりやり追い打ちを決める”方法だ。

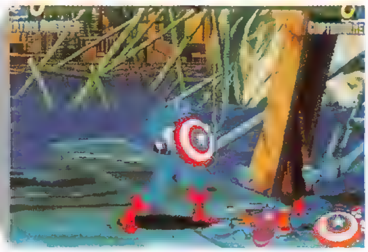

空中に浮いている相手に、


追い打ちも可能。

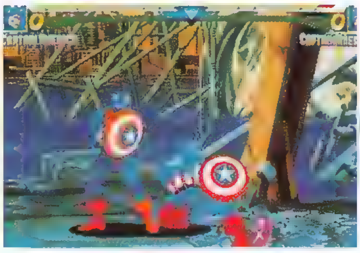
前者は条件が厳しく、ある意味“連続技”に近いといえる（条件などについては後述）。

そしてMSHでいう一般的な追い打ちが後者である。これは一度地面に着地しているところに技を入れるため、相手が“前転起きあがり”をすると追い打ちできないという欠点がある（“前転起きあがり”についてはシステム頁等参照のこと）。

あくまでこのコーナーは、“追い打ち”についての頁なので「“前転起きあがり”は考えない」ことを前提にはなしを進めていくぞ。


着地に追い打ちを入れようとしても、


“前転起き上がり”をされると、


追い打ちは入らない。

“追い打ち”のコツ

さて“寝ている相手に追い打ちを決める”ことを前提として、より大きなダメージを与えるためのテクニック”を説明しよう。これは絶対に知識として覚えてほしい。

まず“相手をダウンさせたら打点の低い技、例えば足払いといった技で追い打ちを決める”こと。これが基本。

ではここで技がヒットした場合に生じるある現象に注目してもらいたい。それは“寝ている相手に技をヒットさせると相手は小さくバウンドする”という現象である。

もちろんバウンドするということは“打点の高い技がヒットする”ということなので、この現象を利用すれば“打点が低くスキの小さな技でバウンドさせて、打点が高いけれども威力の大きい技をヒットさせる”ことも可能。

つまり例を挙げると“小足払い→浮かせ技”のチェーンコンボでエリアルレイブにつないだり、“通常技→必殺技”の連続技につないで大ダメージを与えることが可能だ。

ただしこの追い打ちにはバウンドの性質以外にも“寝て


ダウンした相手を小技で跳ね上げ、


“浮かせ技”につなぐ。基本だ。

SYSTEM

いる相手に技をヒットさせると横方向に吹っとぶ"という性質もあるので、何でもつながるというわけでもないぞ。

"追い打ち"の限界

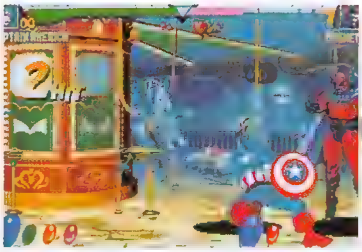
さて仮にここまでに説明した追い打ちの性質をすべて利用したとして、また考えられる最高の状況で"ダウン↓追い打ち↓ダウン↓追い打ち↓ダウン↓…"と永久コンボを狙うとしよう。

しかしこの場合、実際には2回目のダウンでコンボは止まってしまうだろう。「あれっ?」と思うかもしれないが、これは自分のミスや気のせいではなく、本当につながらないようになっているのだ。

つまり「"追い打ち"は1回が限界」。"追い打ち"による永久コンボはできないので、注意しよう。



一度追い打ちをきめたら…



連続してきめることはできない。

"追い打ち"応用編

"追い打ち"の概念や性質を説明したところで、実例を挙げてパターン別に"追い打ち"の狙い方を解説していこう。

1、通常技から狙う

足払いなどの通常技で相手をダウンさせてから追い打ちをきめる。

例、アイアンマン　小↓中足払いで相手がダウンするが、中足払いからそのまま立ち大パンチにチェーンさせてキャンセル小リパルサーブラストで追い打ち。

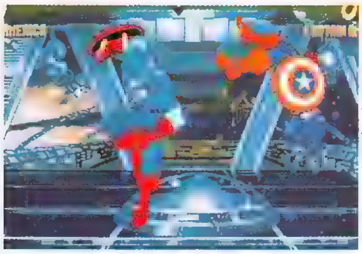
ウルヴァリン　小↓中足払いでダウン。小足払いorしゃがみ中パンチ↓立ち大キックでエリアルレイブを決める。

2、必殺技（もしくはインフィニティカウンター）

ダウンを奪える必殺技から追い打ちを決める。

ハルク　ガンマチャージ（or∞カウンター）から寝ている相手を立ち大パンチキャンセルガンマトルネードで追い打ち。これは特殊投げを決める変わり種だ。

C・アメリカ　S&Sがヒットしたら素早くダッシュ。


S&Sから、



ダッシュで追い打ち。

そして小足払い↓立ち中パンチのチェーンからエリアルレイブを決める。

3、インフィニティスペシャルから狙う

超必殺技の∞SPから追い打ちを狙うことも可能。決まれば大ダメージだ。

ジャガーノート　JNHC（ジャガーノートヘッドクラッシュ）がヒットしたらもう一度JNHCかダッシュ小足払い↓立ちorしゃがみ大パンチからエリアルレイブ。

シュマゴラス　カオスディメンジョンでダウンしたところに連打で中パンチ（ジャンプ攻撃）でバウンドさせて、立ち中キックで浮かせてエリアルレイブ。この追い打ちのいいところはカオスディメンジョンが"前転起きあがり不可能技"である点。決まればそのラウンドはいただいたも同然だ!

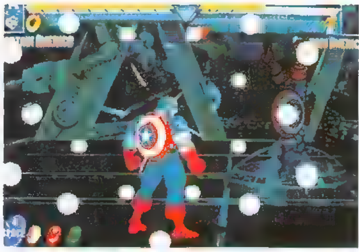
4、投げから狙う

投げからの追い打ちには2通りあり、1つは"寝ている相手に追い打ちする"モノで、もう1つは"ダウン状態の相手が地面に落ちる前に直接追い打ちする"モノである。

もちろん空中投げや特殊投げからの追い打ちも可能。ただし投げからの追い打ちはどれも、投げ抜けされると当然狙うことすらできない。

ハルク　通常投げから立ち大パンチ↓ガンマチャージ（2段）で追い打ち。ただし画面端に限定される。これはベーシックな"寝ている相手に対する追い打ち"で、回避可能だ。


中キック投げから、


空中の相手にFJ。

C・アメリカ　中or大キック投げからファイナルジャスティス。C・アメリカのキック投げやサイロックの中パンチ投げは相手を上に放り投げるモノで、落下する前に追い打ち可能。従って回避不能といえる。

・ブラックハート　空中投げから中キック（ジャンプ攻撃）で追い打ちして、立ち中パンチ→エリアルレイブ。



エリアルを最後まできめたら、



着地で追い打ちして、



さらにダメージを加える。

5、エリアルレイブ時の大パンチor大キックから狙う

エリアルレイブ時の大パンチ&大キックも実はダウン技。ただのスーパージャンプ時の大パンチ&大キックも相手を吹きとばしはするが、ダウンさせることはできないので注意。この場合は絶対に前転起き上がりができない。

ハルク　画面端でエリアルレイブ時の大パンチ（キック）をヒットさせたら、連打で大キック（ジャンプ攻撃）の追い打ちをする。そして着地後さらにダメージを与えよう。

これで"追い打ち"に関する講座は終了。頭で理解したら、次は実戦で"追い打ち"を決めてみよう!

逆に相手の"追い打ち"に悩まされている人は、"前転起きあがり&受け身"のシステム頁を読むべし!

ジェムで差をつけろ！

SYSTEM

ジェムに関する基礎知識

このゲームの最大の特徴、ジェムシステムについて、基礎からみっちり解説。

担当：KAL

ジェム・システムとは?

マーヴル・スーパーヒーローズには、「インフィニティジェム」と呼ばれる特殊な力をもった宝石が登場する。

このジェムは、対戦プレイ時、対コンピュータ戦プレイ時のどちらにも出現し、ときには優勢な側に圧倒的な力をあたえ、ときには劣勢な側に一発逆転のチャンスをあたえる。つまり、上手に使うことで、試合の流れを自分のものにできるパワーを秘めているのだ。

先の展開が読めず、いい刺激になっているといえるだろう。

これだけは絶対覚えよう ジェム出現条件

インフィニティジェムは、全部で6種類。パワー、リアリティ、タイム、ソウル、スペース、マインドだ。

これらのジェムが、ゲーム中、いつ、どのようにして出現してくるのかは、対人戦、対CPU戦によって異なる。

対戦時には、特定の条件を満たした時点で出現。その条件とは…

ファーストアタック時

ファーストアタックを決めた瞬間に、決めた側のキャラの頭上に出現。決めた側のキャラへ向けて飛んでいく。

体力が残り2ゲージを切り赤く点滅したとき

一方の体力が残り2ゲージを割り赤く点滅を始めると、その減っている側のキャラの頭上に出現、そちらへとんでいく。

すでに一方の体力が2ゲージを下回っている状況で（つまりその時点でジェムが出現していて）、もう一方の側も残り2ゲージを下回ると、その時点でもう1度ジェム出現。

つまり対戦時には、1ラウンドで最高3つまでジェムが出現することになる。

1度出現したジェムは、もうその試合では2度と出現しないので、2ラウンド目終了までに6つのジェムをすべて使いきっていると、3ラウンド目はジェムのない状態で闘うことになるわけだ。



ジェムはファーストアタック時などに出現する。



ジェムの出現順はランダム。対戦直前に表示されるぞ。

対CPU戦時には、ジェムを所持しているキャラが決まっており、「何人目を倒すと入手できる」というふうになっている。

1度使ってしまったジェムも、次の試合に進めば復活して手元にあるので、点数さえ気にしなければどんどん使っていける。ただしラストボスのサノスステージだけは例外で、すべてのジェムはサノスの手にわたり、奪うためにはインフィニティスペシャルをヒットさせなければいけない。



このように、何人目がどのジェムを持っているのか表示される。

これだけは絶対覚えよう 各キャラの得意ジェム

それぞれのキャラクターには、得意ジェムというものが設定されている。1つのキャラにつき1種類で、パワージェムが得意ジェムであるキャラもいれば、スペースジェムが得意ジェムであるキャラもいる。

この得意ジェムを使うと、使用しているジェム名が表示されているところに「〜ジェムSP」と追加表記され、他のキャラが使ったときとは違った効果が得られる。



得意ジェムを使うと「〜ＳＰ」と表示される。

これについてはあとで詳しく解説する。

これだけは絶対覚えよう スタートボタンで並び替え

自分の所持しているジェムが複数の場合、スタートボタンを押すことで並び順を替えることができる。

たとえば、使いたくないジェムが先頭にあり、目当てのジェムが3番目にある場合などは、スタートボタンを2回押せばバッチリ、というわけだ。非常に重要だ。

またこれは、単に使いたいジェムを先頭にもってくる、という使い方以外にも、重要な利用法がある。大切なジェム、とっておきたいジェムを奥にしまっておく、という使用方法だ。

所持しているジェムは、必殺技を喰らうと落としてしまう。落としたジェムは拾い直すことができるが、そのときに相手キャラに奪われてしまうかもしれない。

そのような事態に陥っても大丈夫なように、これからすこして使う予定のジェム（シュマゴラスで、∞ゲージが満タンのときにマインドジェムを使って、すぐカオスディメンジョンとか）、相手に絶対渡したくないジェム（体力的にわりとリードしていて、相手は倒れる寸前のときなど）などは並び替えて奥に置き、その時点で必要のないジェムを楯にするといい。

余談だが、スタートボタンを押したまま試合をスタートさせると、ジェムが一切出現しない「ノー・ジェム」モードになる。が、やっぱりジェムがないと面白さが半減してしまうのでおすすめできない。



使いたい、または奥にしまっておきたいジェムがあったら…、



スタートボタンを押して順番をかえよう。重要テクだ。



「ノー・ジェム」モード。ジェムは一切出現しない。

これだけは絶対覚えよう ジェム使用のタイミング

ジェムは、使用した瞬間は完全無敵。どのような攻撃にもやられない。さらに、使用した瞬間の「使用ポーズ」に

SYSTEM

は、攻撃力、ピヨリ値まである。ということは、当然、ジェム使用時の攻撃力をもってトドメをさすこともできるし、ガードのうえから体力を削りとることも可能だ。ちゃんとチーズマークがでる。



ジェムフィニッシュは屈辱的。ジェム気絶もはずかしいぞ。

ただし、ジェムを使用した直後には、わずかだがスキがある。対戦時にはこの瞬間につけこまれることが多いので、ジェムを使うときは、通常技をガードさせて、これにキャンセルをかけて使うとか、至近距離でジェム使用ポーズをガードさせるなどしよう。

逆に相手の攻撃をガードしている最中であっても、ジェム使用は可能だ。ガードポーズをむりやりキャンセルして使用するこの方法は「ジェムカウンター」と呼ばれ、反撃とジェム使用を兼ねた非常に有効なテクニックといえる。

各ジェムの効果

それでは、各ジェムの効果を、具体的な使用法などを交じえて解説しよう。

パワージェム

攻撃力を著しく上昇させるパワージェム。それだけでなく、このジェムの効果中は、通常技をガードさせるだけで体力を削りとることができる（スパイダーマン、ウルヴァリンは例外）。

当然のことながら、パワージェム使用中は攻め手にまわらないと意味がない。とはいえ、相手も守りを固めるだろうから、そこを逆手にとって投げ技を多めに狙っていくといい（特に体重の重いキャラに対しては）。

また、大掛かりな連続技などはあまり狙わず、威力の大きい技を単発で、確実にヒットさせていくといいだろう。


パワージェム使用中の空中投げは超威力。確実にいけ！

リアリティジェム

さまざまな飛び道具を発射できるようになるリアリティジェム。使い勝手の良さはトップクラスだ。

それぞれの飛び道具は、スタートボタンを含めた7つのボタンに対応しており、すべて違う効果を得られる。

どのボタンにどの飛び道具が対応しているのかは、表を参照してほしい。

さてこのリアリティジェム、自分のおかれている状況によって使い方をかえていく必要があるが、大抵の場合は、大Pボタンで出る3WAYの誘導弾を使っていけば間違いはない。ただ、最後の削り以外で使ってもたいした効果は望めないので、「これから攻めるぞ～」というときは中P or 中K、跳び込みなどから連続で攻めたてて固めていくときには小P or 小K、というふうに使い分けていくといい。

これらの中にあってさらに特殊な効果を期待できるのが、スタートボタンで出るカボチャ。

このカボチャ、単に普通に出しただけでは、単発であるという性質も手伝って、たいして役に立たないだろう。ところが、カボチャにはとても便利な特殊能力があるのだ。

それは、「自分のキャラクターの状態に関係なく、いつでも出せる」という点。


追いつめて攻めたてていくときなどは小P or 小Kの炎。

攻撃をガードしている最中でも、それを喰らっている最中であっても、スタートボタンを押せば、その時点ですぐに出せる。つまり、リアリティジェム使用中に押され気味になったら、とりあえずスタートボタンを押してカボチャを出し、一旦攻撃を中断させることができるわけだ。


よく跳んで逃げる相手には、跳ぶと同時に中P or 中K等で防止。

リアリティジェム効果表

小P（炎）


直線連射弾、連続ヒットはしない

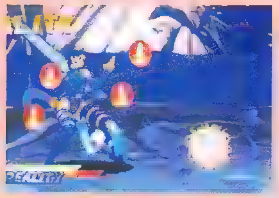
中P（氷）


直進するつらら、連続ヒットする

大P（電気）


3WAY誘導弾、電気効果アリ

小K（炎）


直線連射弾、連続ヒットはしない

中K（氷）


直進するつらら、連続ヒットする

大K（電気）

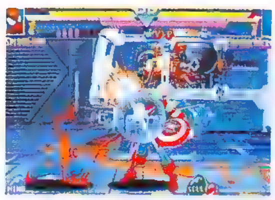

5WAY拡散弾、電気効果アリ

START（カボチャ　その他）


弧を描きながら飛んでいく単発弾

※電気効果…インフィニティゲージを減少させる。
その他…豪○人形や弥七なども出る。


ダメージを受けていたって…、


スタートボタンでカボチャを出せる。うまく使おう。

しかし逆に言うと、相手がリアリティジェムを使用している間はこちらも攻め込めないということでもあるので用心してほしい。

それにしても、なぜそこまでカボチャを恐れるのかというと、カボチャ弾は「気絶ダメージ値が異常に高い」からだ。カボチャが3発当たるだけで必ず気絶してしまう。カボチャ＋連続技1セットで気絶、というパターンもある。

とにかくリアリティジェムは、使うときも使われたときも気をつけておこう。

タイムジェム

移動スピード、攻撃スピードなど、あらゆるモーションが速くなるタイムジェム。このジェムは使い方が難しい。

動きが速くなるといっても、プレイヤーの反応スピードまで上昇するわけではないので、

大抵キャラを制御できず無駄に終わってしまう。仕方がないので、自キャラのもつ通常技のなかで最も威力やリーチのある技を連発していくか、このジェム自体を"捨てジェム"として、複数所持しているときの楯にするのがいい(タイムジェムを常に先頭に置いておき、もし必殺技を喰らっても大事なジェムを落とさないようにすること)。

ただし一部のキャラがタイムジェムを使用すると、無限段の恐怖を巻き散らすことになる。



大切なジェムの楯にするのも、立派な使い方だ。



ソウルジェム

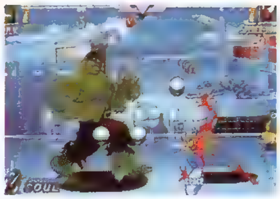
体力が一定量回復するソウルジェム。非常に重要なジェムだ。

このジェムで回復する体力の量は常に一定なので、たとえ試合開始後10秒とたっていなくても、減っていれば使う。これが鉄則だ。

また、自分は満タンに近い体力であっても、相手が残り体力わずかであるなら、迷わず使うようにしよう。奪われて回復されるような事態にだけは陥ってはいけない。

そのほかにもソウルジェムは、スペースジェム(防御力UP+スーパーアーマー能力)の代わりに利用することができる。

これは体力に余裕がある場合にのみとれる戦法。ソウルジェムで回復する分までならダメージを受けても帳消しと考え、少しばかり強気に攻め込むのだ。



ピンチに使うか、攻撃に使うか。応用の効くソウルジェム。



スペースジェム

防御力がUPし、「ダメージを受けても連続技でなければ"のけぞらない"」スーパーアーマー能力が付与されるスペースジェム。かなり便利な効果を得られるが、調子に乗りすぎてダメージを受けまくるようなマネだけはしないように要注意。

このジェムを使ったからには、一発の威力が大きい技とか、エリアルレイブの始動に使われる浮かせ技などを積極的に当てていくようにしよう。スキの大きいインフィニティ技などを出すいい機会でもある。

ただしいいことばかりではない。相手の攻撃をガードしたときに後方へ押されなくなるかわりに、攻撃してきた側の相手キャラのほうが後ろへ下がってしまう。これはこちらが攻撃をガードさせたときも同様で、必要以上に後退してしまうので攻撃が長続きしなくなる。固めキャラのサイロックやウルヴァリンなどにとってはマイナス要素だ。



普段は攻撃をガードさせると、お互いがしりぞく。



スペースジェム中は、相手だけがしりぞく。一長一短だ。



マインドジェム

インフィニティゲージを約1ゲージ半上昇させるマインドジェム。全キャラにとって最も大切なジェムだ。

このジェムは、基本的に取ったらすぐ使おう。2ラウンド目、3ラウンド目に出現し、自らのインフィニティゲージがMAX状態なら、ジェムを使ってすぐインフィニティ技を出すとか、インフィニティカウンターの強いキャラならそれを使いまくってから使用するなど。



∞ゲージをぜいたくに使えるようになるマインドジェム。

ゲージが1本しかないブラックハートやシュマゴラスにとっては、まさに宝だ。逆にこれらのキャラと闘う際には、絶対渡してはいけないジェムである。

得意ジェムの種類と効果

ここでは、各キャラクターの得意ジェムについて解説。

パワージェム

スパイダーマンがパワーを使うと、相手キャラを挟んでその向こう側に分身が1体出現し、この間の攻撃は2ヒット扱いとなる(飛び道具など、一部の必殺技は除く)。単純に威力が2倍になると考えてもらえばいい。しかし、スパイダーマンは、パワーを使っても「通常技削り能力」の恩恵を受けられない。

ウルヴァリンがパワーを使った場合は、ウルヴァリン本人が残像を引くようになり、当て方次第で技のヒット数が大幅UPするようになる。威力の高い技を単発で当てていくと強力だ。しかしウルヴァリンも、通常技でガードの上から体力を削り取る能力をあたえられない。

サイロックのパワーも分身タイプだが、本人の前後に無敵のサイロックがつく形で、深く技を当てればヒット数は倍増する。



スパイディとウルビーは、通常技削り能力があたえられない。

キャプテンアメリカのパワーは一見地味だが、かなり強力だ。各必殺技が多段ヒット技になりパワーUP、なかでも中シールドスラッシュのスキのなさは特筆モノ。

リアリティジェム

ブラックハートがリアリティを使うと、完全に透明になってしまう。もちろん使用者本人にも見えない。

タイムジェム

シュマゴラスがタイムジェムを使用している最中は、飛び道具以外の攻撃で相手を石化させることができる。ちなみにこの石化は、レバーやボタンをガチャガチャやっても解除できない。

ハルクがタイムを使った場合は、1回ボタンを押しただけで通常技が3回出るという、変わった効果がつく。普段はヒットした瞬間に吹っとんでしまう立ち大Pなども、きちんと3ヒットするのだ。

ソウルジェム

ソウルジェムが得意ジェムであるという変わり種、アイアンマン。彼がソウルを使うと、通常技すべてに「電気効果」がつく。つまり、ソウル使用中に通常技をヒットさせれば、相手の∞ゲージを減少させることができるわけだ。

スペースジェム

完全無敵のバリアを張れるマグニートーのスペース。この間マグニートーは何でもやりたい放題だ。ただしバリアに対して攻撃を当てると、ジェムの有効時間が減少するので、ただ逃げ回るだけでなく、なるべく早くバリアが終わるよう対処するのがポイントだ。

ジャガーノートも無敵になれるが、こちらは投げ技だけは喰らってしまう。もともと重いジャガーノートは投げに弱い。使う側も使われる側も、このことはよく覚えておこう。



シュマゴラス
タイム



ハルク
タイム



アイアンマン
ソウル



マグニートー
スペース



ジャガーノート
スペース



スパイダーマン
パワー



ウルヴァリン
パワー



サイロック
パワー



キャプテン・アメリカ
パワー



ブラックハート
リアリティ

キャラクター紹介&技表

◎本誌は弱攻撃を小、中攻撃を中、強攻撃を大と表記。
※備考および注釈を必要とする技については、欄外で補足説明している。

技表の見方



〈必殺技等データ〉

①		②	⑥
③	④		
	⑤		

①技の名称。
②技の最大ＨＩＴ数。Ⓗと表示。単位はドット。ボタン連打でＨＩＴ数が上昇する技については、編集部で調べた最大ＨＩＴ数をもとに、～ＨＩＴ前後と表記。なおＨＩＴ数は、相手のキャラクターの大きさやその場の状況などによって変化することもある。
③技のコマンド。コマンドはすべて右向き時のもの。
④技の最大攻撃力。(攻)と表示。この数値にさまざまな種類の修正が加わって、ダメージ数が決定する（Ｐ156参照)。よって、必ずしも攻撃力＝ダメージ数とは限らないので、あくまでも目安として見ていただきたい（特に連続技のように攻撃力の合計が大きいものほど、ダメージ修正がかかりやすい。相手の残り体力によってもダメージ数は変化するので注意)。
最大攻撃力は、ほとんどが最大ＨＩＴ数に比例している。例えば、Ⓗ5、(攻)４＋３×３＋16とある場合、「(攻)４（１ＨＩＴ目）＋３×３（２～４ＨＩＴ目）＋16（５ＨＩＴ目)」で、合計29の攻撃力という見方になる。
投げの攻撃力は「～／２」のようになっているが、これは半分ずつ２度にわたってダメージを与えているという意味で、相手に受け身を取られると攻撃力は半分になる。
ちなみに体力ゲージの満タン数値は、144ドット。１ゲージ分の量は16ドット（×９）となる。
⑤技の最大ピヨリ値。(ピ)と表示。各キャラによってピヨリ状態になるポイント数が決まっていて（Ｐ157参照)、一定時間内にそのポイント数に達したとき、ピヨリが起こる。なお、ピヨリポイントは一定時間を超えるとリセットされる。
⑥技のガード方向。Ⓖと表示。それぞれ、
「上」＝立ちガード対応
「下」＝しゃがみガード対応
「上下」＝立ち、しゃがみ両ガード対応
「空中」＝空中ガード対応
を表す。また、すべてガードが可能な技は「全Ⓖ可」と表示。逆にガードができない技は「Ⓖ不可」と表記。ちなみに空中ガードは、空中ガードを受けつける技にのみ表記している。
投げ技はこのいずれにも属さないため、「投げ」と表記。コマンド投げについても同様。なお攻撃力を持たない技に関しては何も表記していない。

〈特殊能力〉データ

①	③
②	

①特殊能力ナンバー。
②特殊能力の性質。
③その能力の、簡単な説明。

〈通常技〉データ

小パンチ	
①	②
③	④

①技の最大ＨＩＴ数。
②技の最大攻撃力。
③技のガード方向。
④技の最大ピヨリ値。

また「小パンチ」「大キック」等と書いてある横に表記されているマークは、
「連」＝ボタン連打で２ＨＩＴ連続技になる通常技。１ＨＩＴ目と２ＨＩＴ目の攻撃力が変わる場合は、欄外に表記している。
「ＡＳ」＝エリアルレイブが開始される通常技。この技を当てた時点で相手が空中に浮けば、レバー上だけでスーパージャンプができる。
「ＡＦ」＝ヒットした時点でエリアルレイブの条件を満たしていれば、超ぶっとび倒れ攻撃に変化する通常技。
を表す。また、キャンセルは基本的にどの技にもかかる。

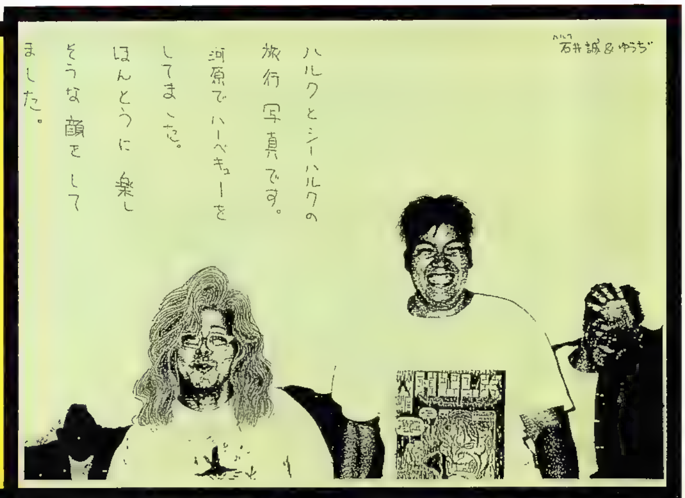

HULK
TERRIFIC.
THE FATE OF THE UNIVERSE BEING DECIDED...
...AND I'M HIP-DEEP IN GARBAGE IN MANHATTAN.
*CONFUSED? DON'T BE! JUST KEEP READING INFINITY GAUNTLET AND ALL WILL BE EXPLAINED. --BOBBIE

HULK
ハルク

本名　ブルース・バーナー

　核物理学者である彼は、実験中大量のガンマ線を浴び全身緑色のモンスターになってしまう。すさまじい怪力、ジャンプ力を誇るが、知能はやや低め。本人の意思に反して周囲は彼を戦いへと巻き込んで行く。

　現在はハルクと、本来の彼である物理学者であるバーナーが融合している。そのため頭も切れる怪力の超人となった。



担当者より一言



Designer's Comment

　ハルクを作っているとき、MSHメインの真ちゃんマンさんが、ハルクがTVで冷凍食品のCMに出てるとおっしゃったので、楽しみにしてTVを見てると、そのコマーシャルが流れてきました。その時、僕は数秒間「?????……」で頭がいっぱいになりやした。数日後、食料品売場でそいつの姿を再び発見しました。やつの名は「グリーンジャイ◯ント」でした。

Special attacks & ability 必殺技、特殊能力

ガンマチャージ(地上)	Ⓗ1	全Ⓖ可
⬅ため➡＋Ⓚ	(攻)28	
	(ピ)6	

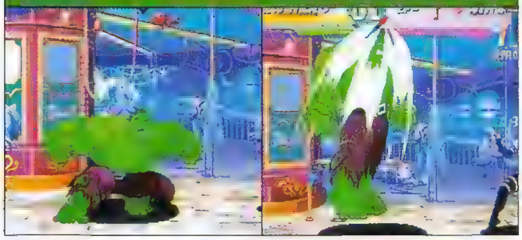


ハルクのメイン武器となるガンマチャージ。横方向溜め入力による突進技であるこの技、相手にガードされない限りは、方向＋Ⓚで方向転換も可能。またボタンで移動距離を変えられるが、基本的には小でいい。ヒット後受け身を取られなければエリアルを狙おう。

※ガンマチャージは、技発生中に連続して2回目を出すことが可能（←or↑or→の3方向）。

※2回目のガンマチャージのデータは、(攻)が小8、中10、大16。(ピ)は2。

ガンマチャージ(対空)	Ⓗ1	全Ⓖ可
⬇ため⬆＋Ⓚ	(攻)28	
	(ピ)2	



下方向溜め入力によるガンマチャージ対空版。この技も途中で左右＋上方向に方向転換ができる。

この技は出が早く攻撃判定も強いため、リバーサル技&対空技としての性能は十分だが、いかんせんスキが大きい。ガードされると反撃確実のこの技、過信は禁物だ。

※対空のガンマチャージも、技発生中に連続して2回目を出すことが可能（←or↖or↑or↗or→の5方向）。

※2回目のガンマチャージのデータは、地上の2回目と同じ。

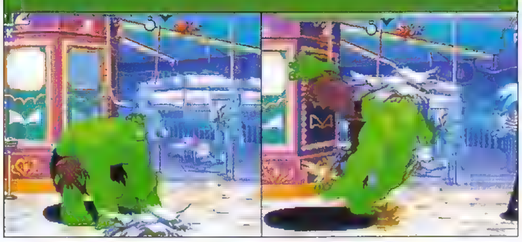
ガンマトルネード	——	全Ⓖ可
敵の近くで ➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ	(攻)50	
	(ピ)8	



相手をつかみブンブン振り回す特殊投げ。ただし"投げ"といってもガード可能なので、"打撃技の一種"と考えたほうがいい。

さてこの技は中ⓅorⓀからの連続技として使うことが基本だが、ダウンしている相手を立ち大Ⓟで起こしてからキメることもできる。

ガンマスラム	Ⓗ1	全Ⓖ可
⬅⬋⬇⬊➡＋Ⓟ	(攻)24(地面を投げたとき)	
	(ピ)16	



地面の一部を持ち上げ、投げつける飛び道具の一種。持ち上げ時と投げつけ時どちらも攻撃判定を持っている。

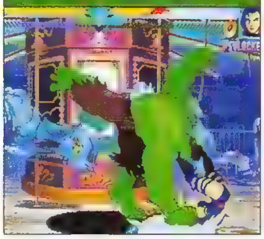
ただしこの技は背の低いキャラにしゃがまれるとまず当たらないため、飛び道具としての役割をほとんど果たさないのが難点。

※地面を持ち上げた瞬間にHITした場合、(攻)14、(ピ)2。



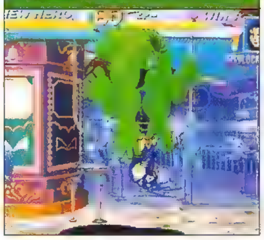
Various Technique 特殊技、投げ技、インフィニティ・カウンター

パンチ投げ	——	投げ
敵の近くで ⬅or➡＋中or大Ⓟ	(攻)36/2	
	(ピ)4	



ハルクはレバー入れ中or大Ⓟどちらでも"相手をつかみ、地面に叩きつける"投げになる。前ダッシュと併用することでハルクの重要な武器となるこの技、相手を壁際に投げたなら追い打ち可能（前転起き上がり&受け身時は不可）。デカキャラならどこでもOKだ。

空中投げ	——	投げ
敵の近く(空中)で ⬆以外＋中or大Ⓟ	(攻)36/2	
	(ピ)4	



ハルクの空中投げはつかんだ相手を真下に叩きつけるというもの。ハルクのジャンプ性能等の面から見れば決して使いやすい技とはいえないが、威力は非常に高い。

さて一部のキャラに対しては通常ジャンプ中につかんだあと、J大Ⓚ→対空GCで追い打ちになる。

インフィニティ・カウンター	Ⓗ1	全Ⓖ可
ガード中に ⬅⬋⬇＋Ⓟ	(攻)20	
	(ピ)2	



ハルクの∞カウンターは要するにGチャージと同じものであるため、出の早さ、攻撃判定（有効範囲）の面からも、全キャラ中最も使えるといってもよい。

また∞カウンターヒット後、相手が受け身を取らなければ、しゃがみ大Ⓟからのエリアルを狙える。

HULK

特殊能力②	
地面を持ち上げられる	↓↓+ⓅⓅⓅで、地面の一部を持ち上げることができる



この能力はガンマスラムの動作を2分割したもの。一度地面を持ちあげたあとSJ等の動作も可能。
またこのあとは6ボタンで投げる方向を細かく変えることができる。小Ⓚなら小さな相手にも当てることができるぞ。ただしこの攻撃が絶対に有効な局面はまずない。

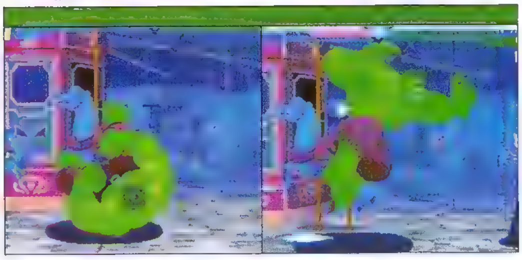
特殊能力①	
ガードの上からでもダメージを与えられる	必殺技だけでなく、通常技にも"削り能力"が備わっている



ハルクの特殊能力の1つに"削り能力"というものがある。これは通常技をガードさせても相手の体力を削ることができるというもので、それが微々たるものでもウレシイ能力ではある。特にタイムジェムを使用して、大パンチを連打すると面白いように削れる。

DASH

後ろダッシュ　前ダッシュ

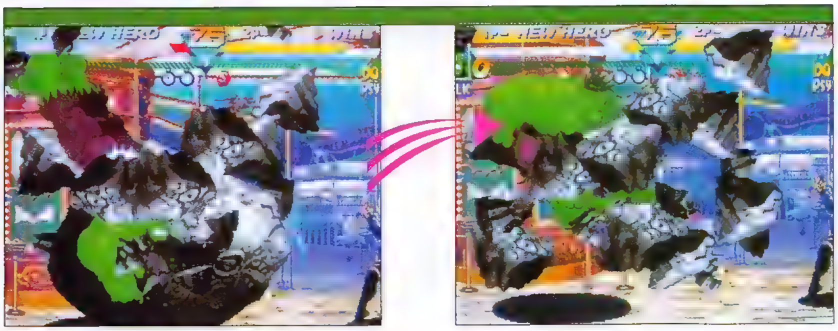


ハルクの前ダッシュは低くジャンプするもので、密着していれば相手を跳び越えることができる。もちろん途中で解除して打撃技か投げにつなげることもできる。逆に後ろダッシュは"後転"で、途中で動作の変更ができないばかりか、動作終了後スキがあるので注意。

ガンマクラッシュ	Ⓗ2	Ⓖ上、空中
↓↘→+ⓅⓅⓅ	攻32(上昇中)+32(落下中)	
	Ⓟ2+2	

Infinity Special インフィニティ・スペシャル





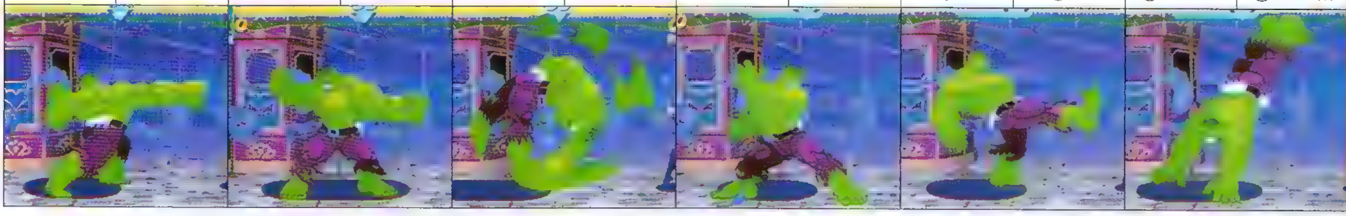
※ただしガンマクラッシュは、上昇中のみ全Ⓖ可。

ハルクの∞SPは画面外に急上昇してから、巨大な隕石を抱えて落下してくるといったもので、上昇・下降それぞれ攻撃判定をもっている。ちなみに落下位置はレバーで選択できるぞ。
さてこの技は対空兵器として用いることがベーシックだが、連続技に組み込むことも可能。対空立ち大Ⓚ後か、小足払いからキャンセルで用いれば威力も高い。

basic arts 通常技

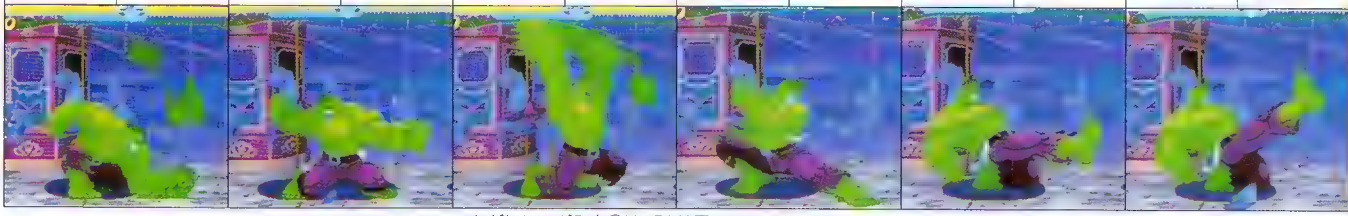
立ち

小パンチ	中パンチ	大パンチ	小キック	中キック	大キック
Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 Ⓖ上下	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ2 全Ⓖ可
攻9 ピ2	攻14 ピ6	攻20 ピ12	攻9 ピ2	攻14 ピ6	攻14+10 ピ12+12



しゃがみ

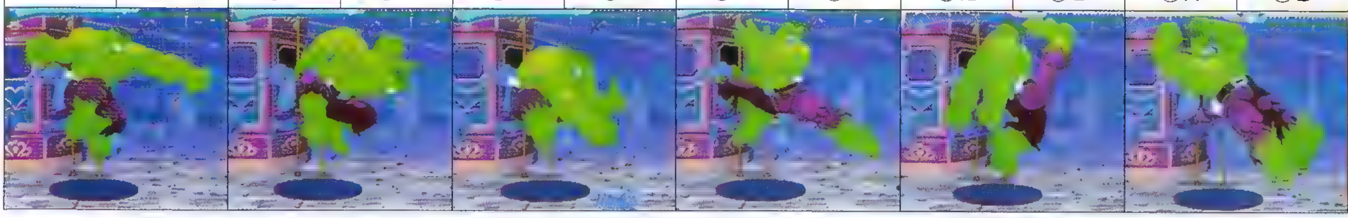
小パンチ	中パンチ	大パンチAS	小キック	中キック	大キック
Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ2 全Ⓖ可	Ⓗ1 Ⓖ下	Ⓗ1 Ⓖ下、空中	Ⓗ1 全Ⓖ可
攻10 ピ2	攻14 ピ6	攻14+12 ピ6+6	攻9 ピ2	攻14 ピ3	攻24 ピ8



※ただししゃがみ大Ⓟは、2HIT目がエリアルレイブ開始技になる。

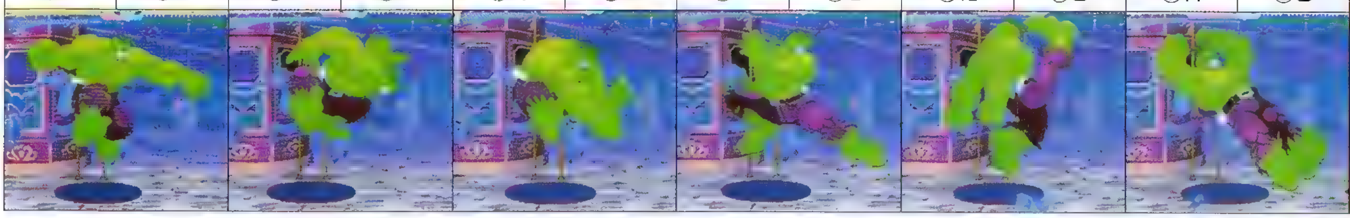
垂直ジャンプ

小パンチ	中パンチ	大パンチAF	小キック	中キック	大キックAF
Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中
攻9 ピ0	攻12 ピ0	攻18 ピ0	攻9 ピ0	攻12 ピ0	攻14 ピ0



斜めジャンプ

小パンチ	中パンチ	大パンチAF	小キック	中キック	大キックAF
Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中
攻9 ピ0	攻12 ピ0	攻18 ピ0	攻9 ピ0	攻12 ピ0	攻14 ピ0



通常技

ハルクの通常技はクセが強いものが多く、状況に応じて適確に使いわける必要がある。ではここでハルクの通常技の使いどころについて細かく解説していこう。

まずは立ち技系から。立ち小Ⓟは打点が高く、背の低い相手にしゃがまれると当たらないので、ほぼ使わないと思っていい。中Ⓟ&中Ⓚは小足払いからのチェーンとして用いる。中攻撃はどれもガンマトルネードにつなげることができる。要チェック。

大Ⓟは遠距離での主戦力の1つ。この技がヒットしたからといってほかの技につなげることはできないが、ガンマチャージの溜めをつくる際に用いる。大Ⓚは対空用で、空中の相手にヒットした場合のみエリアルにつなげる。

しゃがみ技は主に小Ⓚを使い、ヒットしたらチェーンで中、大足払いにつなげる。

大Ⓟはジャンプ技から直接連続技としてつなぐか、ガンマチャージヒット後ダウンした相手を拾うために用いる。もちろんこの技がきまったらエリアルレイブを狙おう。

ジャンプ技は小Ⓚを早出しして中Ⓚのチェーンにつなげる方法と、大Ⓚ単発で跳び込む方法の二通りに分かれる。乱戦なら前者を、スーパージャンプ後なら後者を使おう。

ちなみにハルクは通常ジャンプのスピードが遅く使いづらいため、ダッシュジャンプやスーパージャンプで攻めることが基本だ。

HULK

Visual Collection ヴィジュアル・コレクション


スーパージャンプ


1Pカラー


負け


勝ち


ガードポーズ


2Pカラー

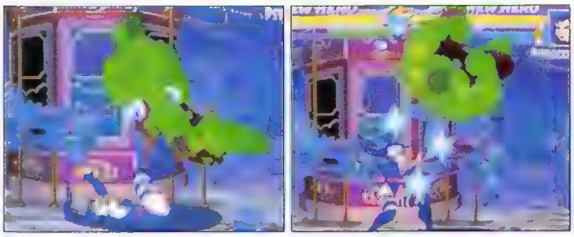

TIMEOVER


登場


前転起き上がり


ピヨリ


挑発


ふりほどき


ジェム使用ポーズ


くらいポーズ

※挑発のコマンドは、⬇⬇＋ＳＴＡＲＴボタン。

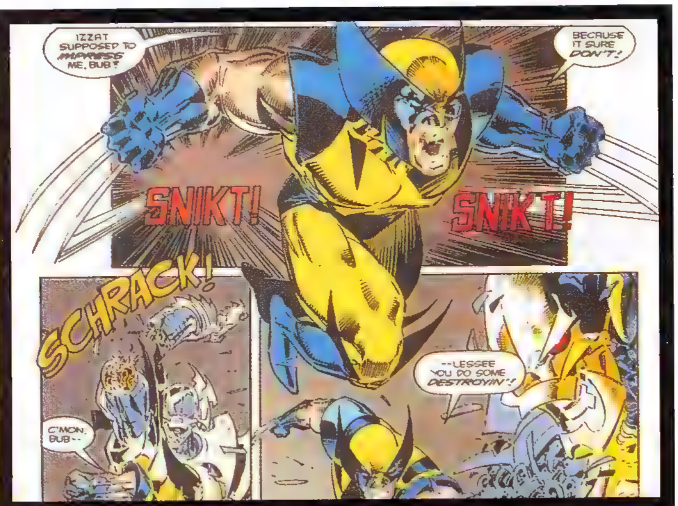

WOLVERINE
JUST A WORLD O' HURT

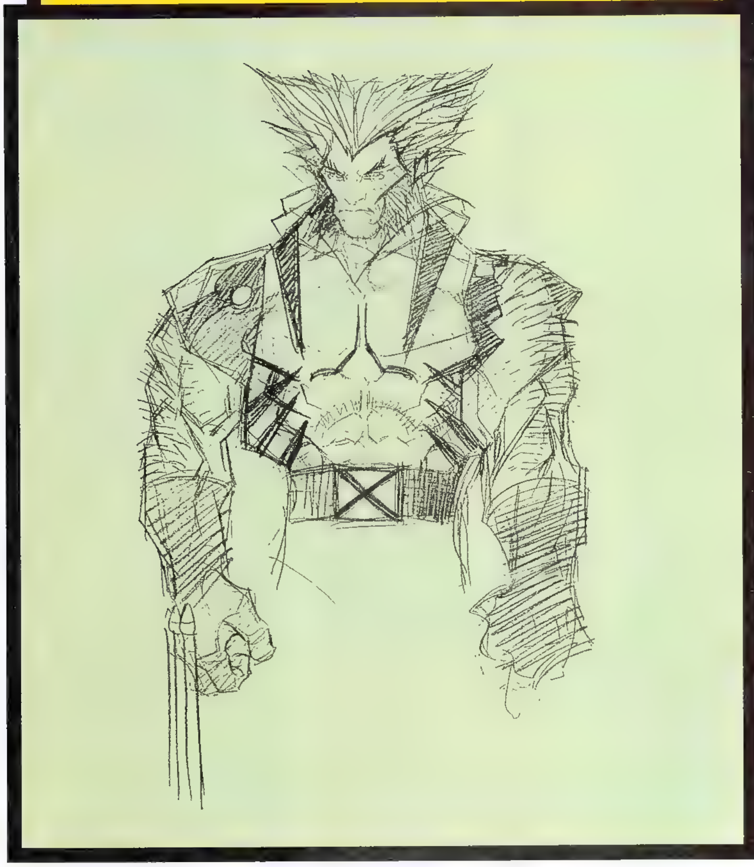
WOLVERINE
ウルヴァリン

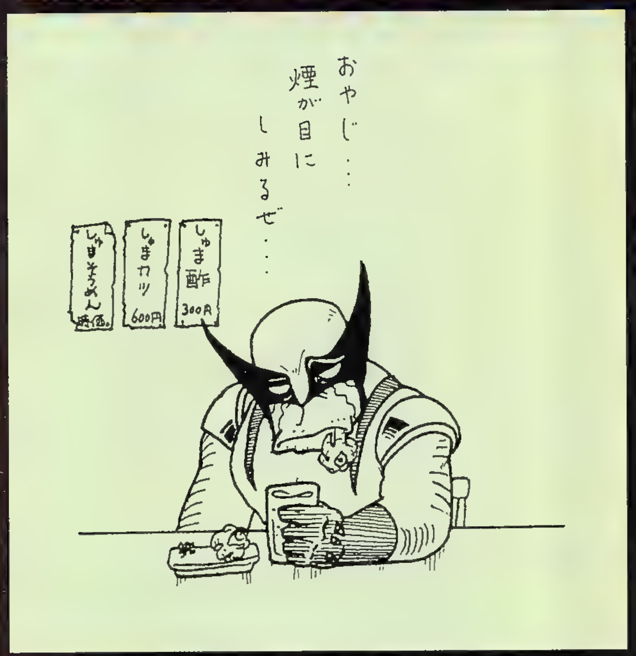
本名　ローガン

　X—MENのメンバー。手に埋め込まれたアマダンチウムのツメを武器に闘う。またその骨格にもアマダンチウムを移植されており、もともとの能力である超回復能力とあわせて、不死身の戦士と言える戦闘力を持つ。

　X—MENキャラの中でもトップクラスの人気を誇るキャラだ。









Special attacks & ability 必殺技、特殊能力

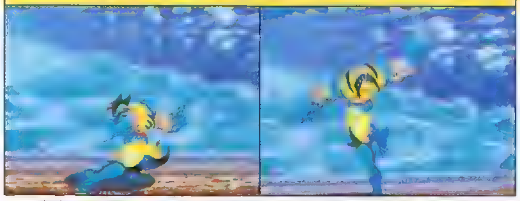
ドリルクロー	Ⓗ1	全Ⓖ可
レバー8方向のいずれか＋同じ強さのⓅ＋Ⓚ	(攻)24	
	(ピ)16	



回転しながら相手に突っ込む技。大は移動距離が長いが、ガードされるとスキが大きい。小はその逆。基本的には小を使っていく。空中でも出すことができ、そのときは8方向に出せる。

※ドリルクローは、レバーニュートラルでも技が出る(進行方向に跳ぶ)。

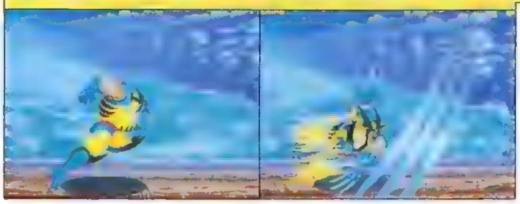
トルネードクロー	Ⓗ7前後	全Ⓖ可
→↓↘＋Ⓟ＋Ⓟ連打	(攻)12(1段目)＋8×6前後	
	(ピ)2＋2×6前後	



体を回転させながら上昇していき、相手を突き上げていく技。小中大の違いは、ヒット数。ヒット中にボタンを連打することで、ヒット数がアップする。対空性能もそこそこにあり、ダメージも大きいので、使える技だ。

※トルネードクローは、コマンド入力後ボタンを連打することによってHIT数が上昇する。

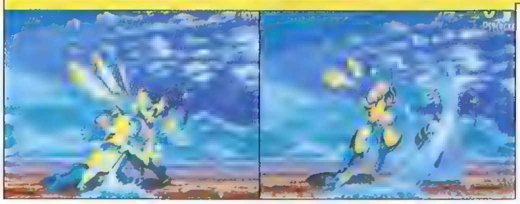
バーサーカーバレッジ	Ⓗ8	全Ⓖ可
↓↘→＋Ⓟ＋Ⓟ連打	(攻)10×2＋6×4＋4×2	
	(ピ)0	



両手の爪を振り回しながら、相手を切り刻んでいく技。この技もトルネードクローと同じで、ボタンを連打することによってヒット数がアップする。が、スキは大きく、ダメージは小さいので、あまり使う機会はない技だ。

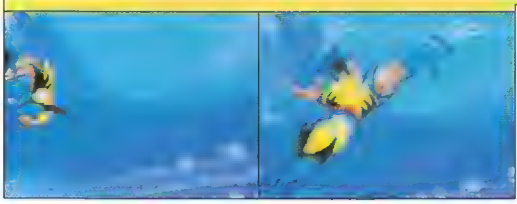
※バーサーカーバレッジは、コマンド入力後ボタンを連打することによって最高8HITまで上昇する。

特殊能力①	
連続技が得意	通常技→通常技のつなぎが、連続技になりやすい



ウルヴァリンは、ヴァンパイア方式の6ボタン全部を使ったチェーンコンボができる。だが、技の関係上、素直に6個の技をつなげることはできない。途中に、しゃがみ技などを入れる必要がある。

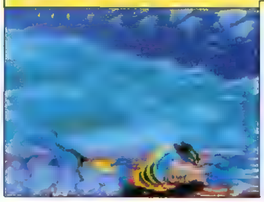
特殊能力②	
三角跳びができる	ジャンプして画面の端についたとき、レバーを反対方向に入れると、三角跳びになる



ジャンプ中、画面端でレバーを逆に入れると、壁を蹴って跳ね返ることができる。使い道は特にないが、ドリルクローで端についたときにもこの能力を使うことができる。

Various Technique 特殊技、投げ技、インフィニティ・カウンター

爪スライディング	Ⓗ1	Ⓖ下
↘＋大Ⓟ	(攻)10	
	(ピ)3	



頭から滑り込み、相手の足元を狙う技。足元を狙うので、当然しゃがみガード。ダッシュ中に使うと1画面分くらいは滑るので、結構使える。キャンセルしてバーサーカーバレッジを出せば、連続技になる。

踏みつけ	Ⓗ1	Ⓖ上、空中
空中(頂点)でor SJ中に↙or↓or↘＋中Ⓚ	(攻)10	
	(ピ)6	



ジャンプから、斜め下に急降下してくるキック。この技単発では大きなスキができてしまうが、すぐに大攻撃につなげることによって、強力な武器となる。ある程度の高さが必要なので、スーパージャンプから出すのが基本。

中パンチ投げ	――	投げ
敵の近くで←or→＋中Ⓟ	(攻)3x＋10/2	
	(ピ)4	



相手の後ろにまわり込み、アダマンチウムの爪でダメージを与えたあとに、投げつける。投げたあとには、ヘッドスライディングでの追い打ちが可能であるが、受け身を取られやすいので、失敗しやすい。

※xはひっかきの回数。

大パンチ投げ	――	投げ
敵の近くで←or→＋大Ⓟ	(攻)4＋3x＋10/2	
	(ピ)4	



相手の上にまたがり、アダマンチウムの爪でザクザクと斬りつける投げ。たいした特徴はなく、投げたあとに離れるために、追い打ちもできない。投げを狙うなら、中Ⓟ投げを狙っていこう。

※xはひっかきの回数。

WOLVERINE

特殊能力③	相手の技で受けたダメージの何%かを自動的に回復させる
ヒーリングファクター（超回復力）	



ウルヴァリンだけの超回復能力。単純に体力を回復するのではなく、受けたダメージの何%かを回復する。簡単に説明すると、ほかのキャラより受けるダメージが少ないのだ。

空中投げ	――	投げ
敵の近く(空中)で ⬆以外＋中or大Ⓟ	㊏3x＋10/2	
	Ⓟ4	

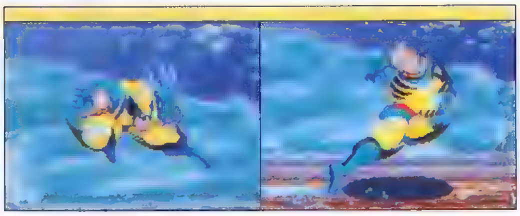


※xはひっかきの回数

空中の相手を正面からつかみ、爪で切り裂く投げ。まるで使い道がないので、狙っていく技ではない。間合いは広めなので、偶然に投げることは多いかも。

DASH

後ろダッシュ　　前ダッシュ



全キャラ中、最速のスピードを持つ、ウルヴァリンのダッシュ。ただ一直線に走るだけなのだが、とても重要な役割を持っている。このスピードが、最大の武器と言っても過言ではないだろう。

インフィニティ・カウンター	Ⓗ1	全Ⓖ可
ガード中に ⬅⬋⬇＋Ⓟ	㊏18	
	Ⓟ16	



ウルヴァリンのカウンターは、ドリルクローだ。通常のものと同じく、横に突然出るので、かなり使える部類にある。しかし、ガードされるとスキがあるので注意が必要。

Infinity Special インフィニティ・スペシャル

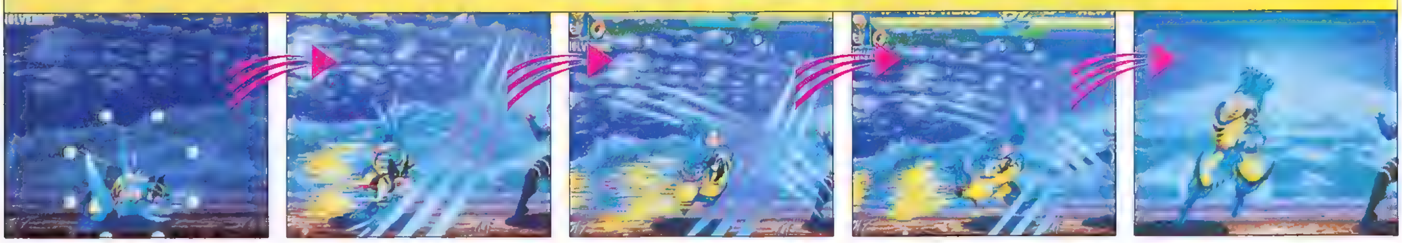
ウェポンX	Ⓗ12	全Ⓖ可
➡⬇⬊＋ⓅⓅⓅ	㊏7＋4＋3＋3＋2＋4＋3＋4＋3×2＋6＋38	
	Ⓟ0	

爪を出して準備が整ったら、猛スピードで突っ込んでいき、相手をめちゃくちゃに切り刻む技。出るまでが遅いので、連続技などには組み込めないが、一部の飛び道具等は無視して突っ込むので、狙いどころは意外と多い。また、ダメージも半端じゃないので、ぜひ狙っていってほしい技だ。



バーサーカーバレッジX	Ⓗ12	全Ⓖ可
⬇⬊➡＋ⓅⓅⓅ	㊏6×11＋12	
	Ⓟ0	

ノーマルのバーサーカーバレッジのハイパー版。当たればそこそこのダメージになるのだが、ハイパーXとしてはいまいち。ボタン連打でヒット数が増えたりはしないので、あまり使い道はない。最後の削りなんかには、この技が最適。



Basic Arts 通常技

立ち

小パンチ(連)		中パンチ(連)		大パンチ		小キック		中キック(連)		大キック(AS)	
Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	Ⓖ上下	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	Ⓖ上下	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	全Ⓖ可
(攻)6	(ピ)1	(攻)8	(ピ)2	(攻)12	(ピ)8	(攻)5	(ピ)1	(攻)8	(ピ)2	(攻)12	(ピ)8

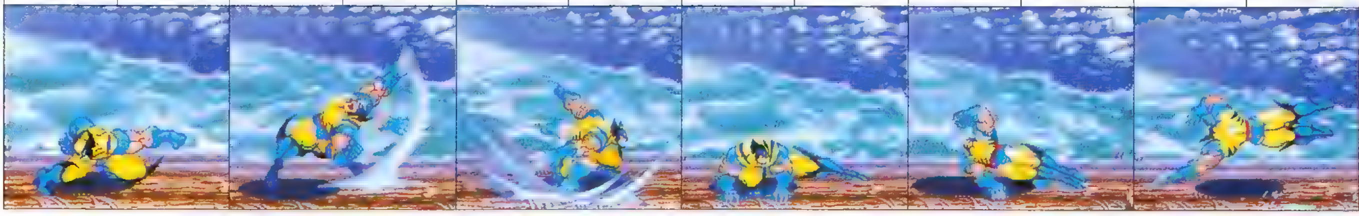


※立ち中Ⓟ連打の2HIT目は、(攻)10。

※立ち中Ⓚ連打の2HIT目は、(攻)7、(ピ)6。

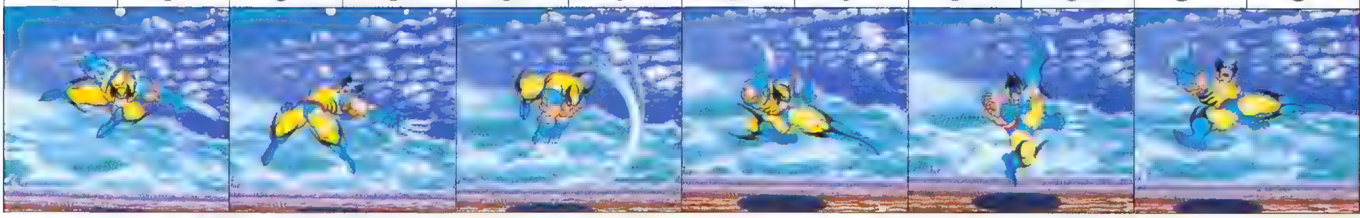
しゃがみ

小パンチ(連)		中パンチ		大パンチ		小キック		中キック		大キック	
Ⓗ1	Ⓖ上下	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	Ⓖ上下	Ⓗ1	Ⓖ下	Ⓗ1	Ⓖ下	Ⓗ1	Ⓖ上下
(攻)5	(ピ)1	(攻)8	(ピ)2	(攻)14	(ピ)10	(攻)7	(ピ)1	(攻)10	(ピ)2	(攻)14	(ピ)8



垂直ジャンプ

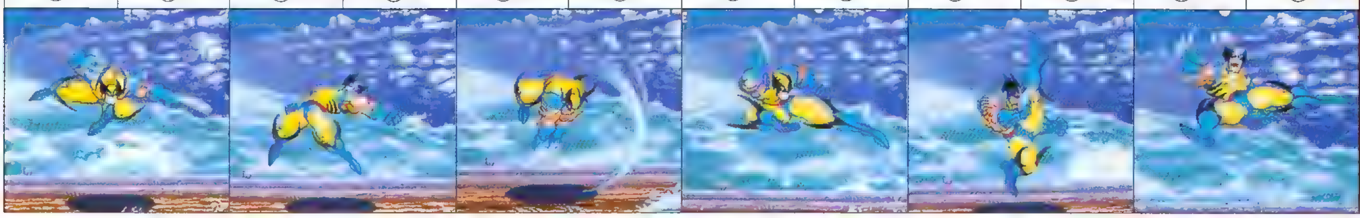
小パンチ		中パンチ(連)		大パンチ AF		小キック		中キック		大キック AF	
Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中
(攻)5	(ピ)0	(攻)7	(ピ)0	(攻)14	(ピ)0	(攻)5	(ピ)0	(攻)10	(ピ)0	(攻)14	(ピ)0



※ジャンプ中Ⓟ連打の2HIT目は、(攻)8。

斜めジャンプ

小パンチ		中パンチ(連)		大パンチ AF		小キック		中キック		大キック AF	
Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中
(攻)5	(ピ)0	(攻)7	(ピ)0	(攻)14	(ピ)0	(攻)5	(ピ)0	(攻)10	(ピ)0	(攻)14	(ピ)0



通常技

ウルヴァリンは飛び道具や強力な必殺技などないが、その分、通常技が非常に強くできている。

まず小技系だが、パンチ、キック共に速いので、攻めの基本となってくる。特に、ダッシュ小足払いは重要になってくる。

中技には、対戦で非常に重要になってくる技が集中している。

まず、しゃがみ中パンチだが、この技はエリアルレイブを狙うためには必要な技だ。この技はヒットすると相手を引き寄せるので、次につなぎやすいのだ。

中足払いは、リーチがありヒットするとダウンするので、相手が前転起き上がりしなければエリアルレイブを狙うことができるのだ。対戦では、かなり重宝するぞ。

また、立ち中パンチ、中キックは連打することによって連続技になり、パワージェム、タイムジェム使用中には強力な武器になるぞ。

大攻撃では、ヒットするとふっとばしてしまうものが多いので、ワンポイントで使っていくことが多い。

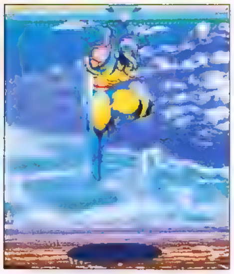
大パンチはかなりリーチがあるので、中間距離では意外と役に立つぞ。

立ち大キックは、エリアルレイブ用の浮かせ技になっているのだが、非常にリーチが短いので、つなげ方にはいろいろと工夫が必要なのだ。

ジャンプ中では、大パンチ、大キック共に性能がよく、大パンチは下方向に強く、大キックは横方向に強くなっているのだ。

Visual Collection ヴィジュアル・コレクション

スーパージャンプ



1Pカラー



負け



勝ち



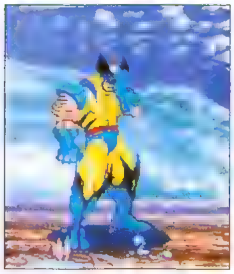
ガードポーズ



2Pカラー



TIMEOVER



登場



前転起き上がり



ピヨリ



挑発



ふりほどき



ジェム使用ポーズ



くらいポーズ



※挑発のコマンドは、⬇⬇＋STARTボタン。



SPIDER-MAN
...RATHER THAN LET HIM-SELF BE HURT AGAIN.
...AND BURY THE MAN.

SPIDER-MAN スパイダーマン

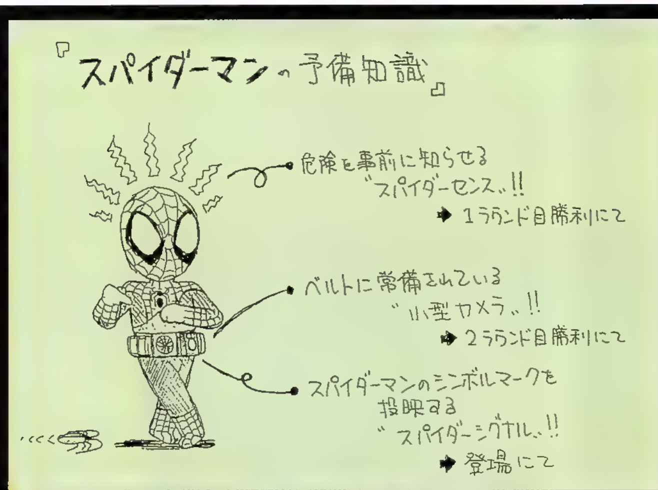
本名　ピーター・パーカー

放射能を浴びた蜘蛛にかまれて蜘蛛の能力を身につけた。軽いノリとは裏腹に常に冷静で、正義のヒーローであることの苦悩を背負っている。

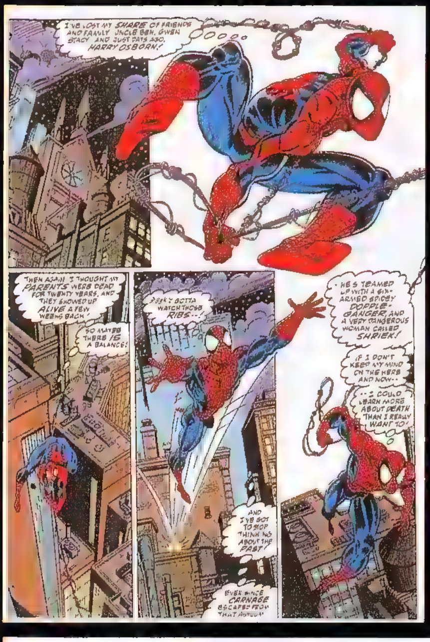
ガールフレンドのマリー・ジェーンと結婚、家庭を持っている。

マーヴルコミックスを代表するキャラであり、日本での知名度も高い。

担当者より一言









Special attacks & ability 必殺技、特殊能力



ウェブボール

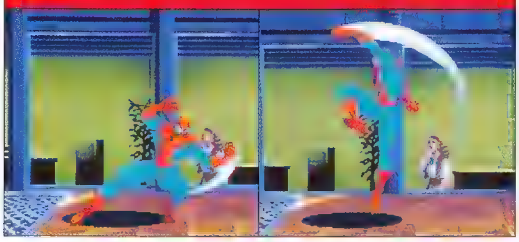
ウェブボール		
↓↘→+Ⓟ	Ⓗ1	全Ⓖ可
	(攻)14	
	(ピ)0	



蜘蛛の巣のかたまりのようなものを使った飛び道具。当たると相手を一瞬動けなくすることができる。小中大の違いはウェブボールが出るまでの早さと、当たったとき相手を固める時間である。小が出るまでが早くて、固めているのが短い。大はその逆になる。

スパイダースティング

スパイダースティング		
→↓↘+Ⓟ	Ⓗ2	全Ⓖ可
	(攻)20+12	
	(ピ)8+4	



いわゆる昇龍タイプの対空必殺技で、技の出かかりに無敵時間がある。技を出したあともパンチボタンを連打していると、2段目を出すことができるが、2段目をガードされたりスカってしまうと着地後のスキが大のスキになってしまうので注意。

ウェブスイング

ウェブスイング		
↓↙←+Ⓚ	Ⓗ1	全Ⓖ可
	(攻)24	
	(ピ)8	



蜘蛛の糸を使って振り子運動で蹴りを繰り出す技。この技も出かかりに無敵時間があるのだが、地上で出した場合は攻撃判定が出る前にやられ判定が発生してしまう。空中で出した場合は、やられ判定よりも攻撃判定が一瞬早く発生する。

※ふっとび中にこのウェブスイングを入力することによって、受け身を取ることが可能。

ウェブスロー

ウェブスロー		
→↘↓↙←+Ⓟ	——	全Ⓖ可
	(攻)26	
	(ピ)0	



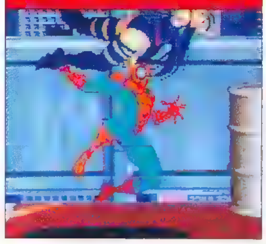
蜘蛛の糸を投げつけて相手をつかまえて放り投げる技。糸の長さには限りがあり、自分の手元を離れると相手をつかまえる能力はなくなる。小は真横に、中は斜め上に、大は真上に糸を伸ばす。相手をつかまえたあと、レバーをグルグル回すと威力が上がる。

※糸の部分は、Ⓗ1、(攻)・(ピ)0。

Various Technique 特殊技、投げ技、インフィニティ・カウンター

中パンチ投げ

中パンチ投げ		
敵の近くで ←or→+中Ⓟ	——	投げ
	(攻)26／2	
	(ピ)4	



この投げは相手を遠くに放り投げるタイプだが、画面端で相手が受け身を取らなかった場合は追い打ちが可能。投げが失敗しても立ち中パンチが出るので、当たっていたらエリアルを狙って、ガードされていたらコンボにつなげてごまかす。

大パンチ投げ

大パンチ投げ		
敵の近くで ←or→+大Ⓟ	——	投げ
	(攻)26／2	
	(ピ)4	



この投げは相手を地面に叩きつけるタイプ、自分に近いところで相手が倒れるので、画面端でなくても追い打ちが入ることが多い。

確実に投げが入るような状況ならば、大Ⓟ投げ→追い打ち→できればエリアルと狙っていこう。

空中投げ

空中投げ		
敵の近く(空中)で ↑以外+中or大Ⓟ	——	投げ
	(攻)26／2	
	(ピ)0	



この投げは相手がスーパージャンプなどをして空中にいるときや、相手がこちらのスパイダースティングなどの対空技を警戒して空中ガードで跳び込んでくるときが狙いどころである。またエリアルの途中で狙うときは中Ⓟ→中Ⓚと当てたあとに中Ⓟで狙うとよい。

特殊能力①	
三角跳びができる	ジャンプして画面の端についたとき、レバーを反対方向に入れると、三角跳びになる



ジャンプ中に画面端に着いたときに、レバーを画面端と反対方向に入れるとできる。相手が下で待ち構えているようなときに、ちょっとタイミングと間合いをずらしたりするのに使える。また、M・スパイダーと同じモーションなのでフェイントに…なるかな？

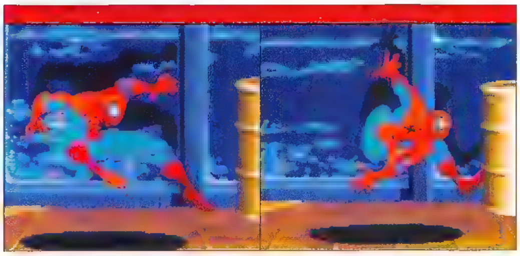
インフィニティ・カウンター	Ⓗ2	全Ⓖ可
ガード中に ⬅⬋⬇＋Ⓟ	㊝20＋12	
	Ⓟ8＋4	



スパイダーマンのインフィニティ・カウンターは、スパイダースティングとほぼ同じ。ボタン連打での2段目も出すことができる。ほかのキャラと比べて威力が高い部類に入るので、相手の跳び込みなどに積極的に狙っていきたい。

DASH

後ろダッシュ　　前ダッシュ

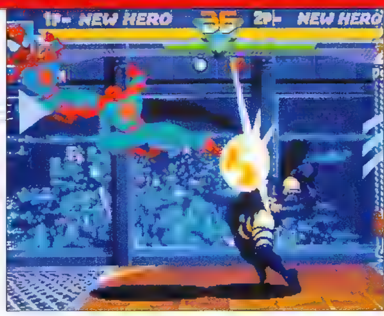


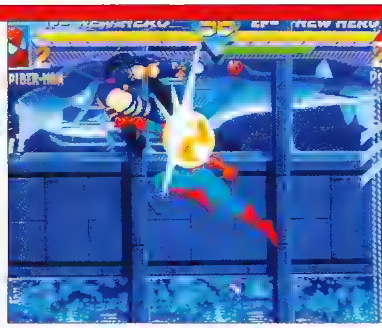
スパイダーマンのダッシュは少し地上から浮きながら横に移動していくような感じである。全キャラの中でも移動スピードは速いほうで、攻めのラッシュ中などにも使いやすい。また離れたところでスキの大きな技を出されたときにも欠かせない。

Infinity special インフィニティ・スペシャル

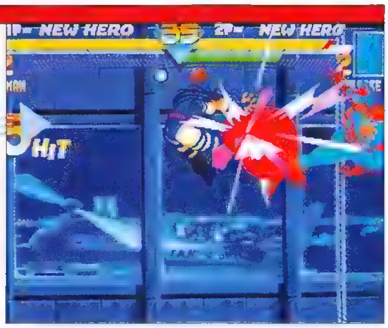
マキシマムスパイダー	Ⓗ5	全Ⓖ可
⬇⬊➡＋ⓅⓅⓅ	㊝12＋13×3＋22	
	Ⓟ0	









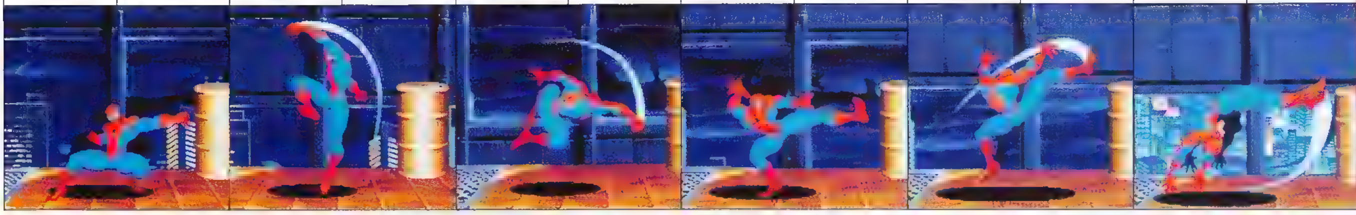


まずコマンドが成立すると自分の後ろの画面端に向かって跳んでいく、この間はこちらは無防備になってしまう。画面端に着いて三角跳びをすると、その瞬間から一定時間やられ判定がなくなる。三角跳びをしたときに、レバーで跳んでいく方向を斜め上、真横、斜め下の3方向から選ぶことができる。

この技は最大5ヒットするのだが、たまに相手を落としてしまうときもある。ガードされたりスカったときは大きなスキができる。

立ち

小パンチ(連)		中パンチ(AS)		大パンチ		小キック(連)		中キック		大キック(AS)	
Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	全Ⓖ可
攻6	ピ1	攻9	ピ5	攻16	ピ12	攻6	ピ1	攻9	ピ5	攻16	ピ12

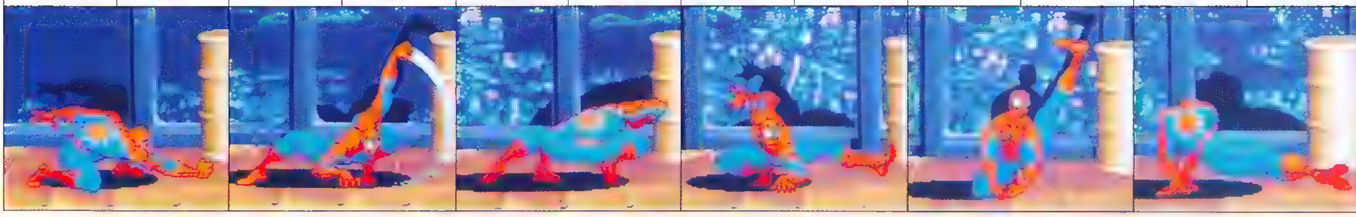


※立ち小Ⓟ連打の2HIT目は、攻7。

※立ち小Ⓚ連打の2HIT目は、攻7。

しゃがみ

小パンチ(連)		中パンチ		大パンチ		小キック(連)		中キック		大キック	
Ⓗ1	Ⓖ下	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	Ⓖ下	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	Ⓖ下
攻6	ピ1	攻9	ピ5	攻16	ピ12	攻6	ピ1	攻9	ピ3	攻10	ピ8

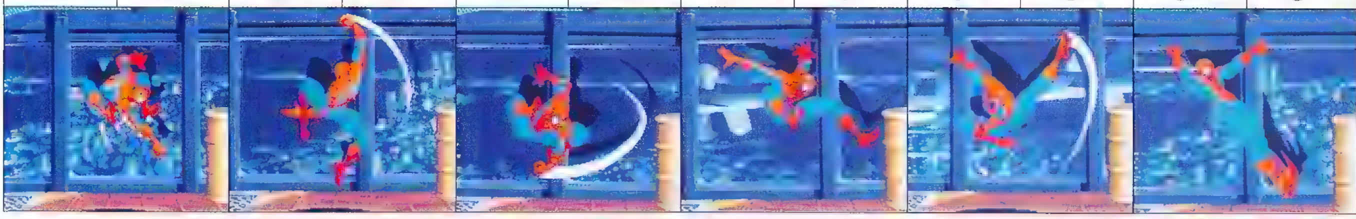


※しゃがみ小Ⓟ連打の2HIT目は、攻7。

※しゃがみ小Ⓚ連打の2HIT目は、攻7、ピ2。

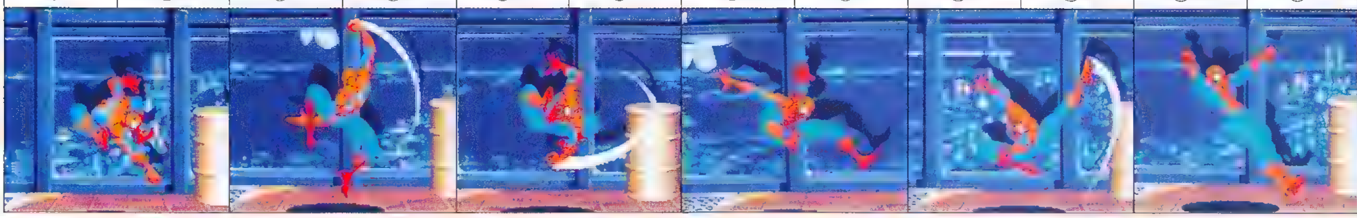
垂直ジャンプ

小パンチ		中パンチ		大パンチ(AF)		小キック		中キック		大キック(AF)	
Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中
攻5	ピ0	攻8	ピ0	攻12	ピ0	攻6	ピ0	攻8	ピ0	攻16	ピ0



斜めジャンプ

小パンチ		中パンチ		大パンチ(AF)		小キック		中キック		大キック(AF)	
Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	G上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中
攻5	ピ0	攻8	ピ0	攻12	ピ0	攻6	ピ0	攻8	ピ0	攻16	ピ0



通常技

立ち小パンチはジャガーノートやスーパーアーマーを使っている相手に対し、立ち中パンチにつなげるために使う。

立ち中パンチは強力なエリアル技を持つスパイダーマンには重要な技。レバー操作もなく、この技だけでエリアルが開始できるのがよい。また対空技としてもそこそこ信頼できる。

立ち小キックはタイムジェムを使っているときなどに、ペチペチと押していくのが有効である。

立ち大キックはリーチが長く判定もそこそこ強いので、遠間からダッシュで近づいたりしてぶち当てる。またこの技はエリアル開始技なのだが、普通に地上にいる相手に当ててもダメで、相手が浮いているところに当てなくてはいけない。

しゃがみ小パンチと小足払いは立ち小キックと同じような使いかたをするのだが、立ちガードできないという利点がある。

しゃがみ大パンチは立ち大キックと同じような感じだが、判定がさらに強い。また相手に当てたりガードさせると、間合いが異様に離れる。

中足払いは相手を少し浮かせることができるので、立ち大キックにつないでエリアルを狙う。

大足払いも立ち大キックと同じような感じで使うのだが、立ちガードできないということと相手を転ばせることができるという利点がある。

ジャンプ技は中パンチと大パンチが上方向に強く、大キックが下方向に強い。

SPIDER-MAN

Visual Collection ヴィジュアル・コレクション

スーパージャンプ



1Pカラー



負け



勝ち



ガードポーズ



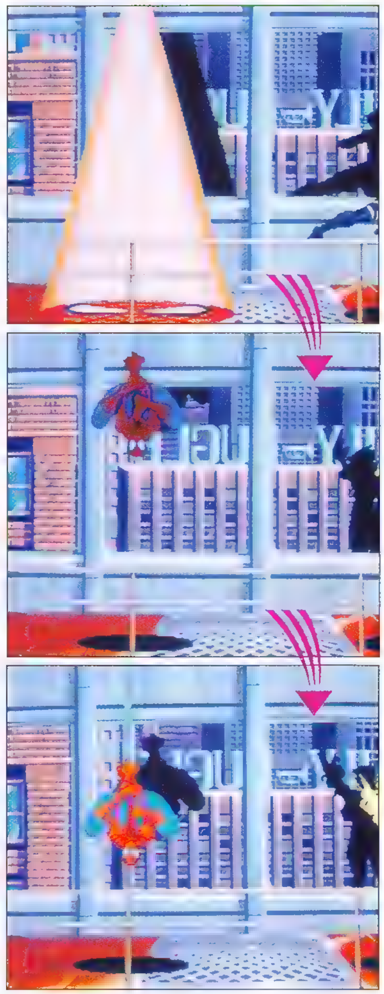
2Pカラー



TIMEOVER



登場



前転起き上がり



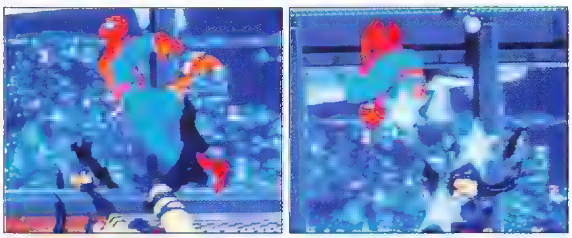
ピヨリ



挑発



ふりほどき



ジェム使用ポーズ



くらいポーズ



※挑発のコマンドは、⬇⬇＋STARTボタン。

JUGGERNAUT



JUGGERNAUT
ジャガーノート

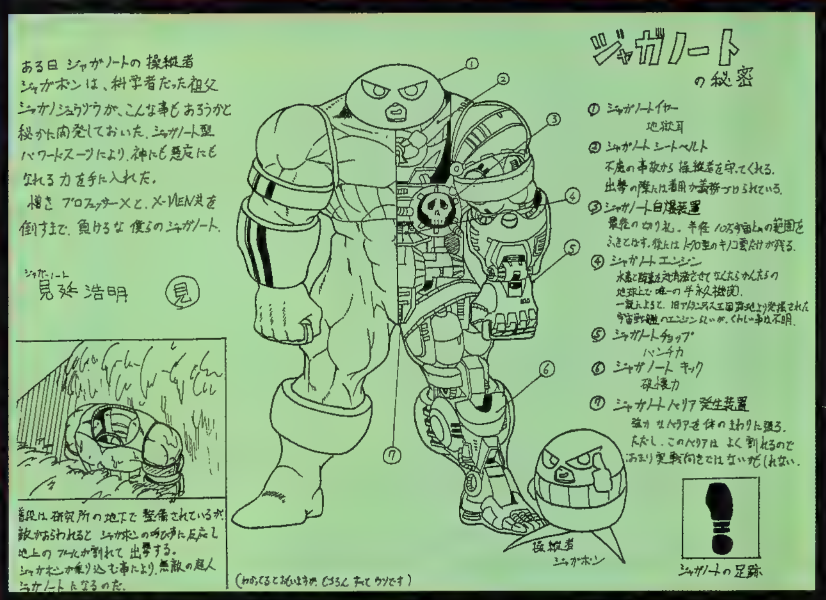
本名　ケイン・マルコ

魔法の宝石の力により不死身の巨体に変身した。X-MENの指導者である、プロフェッサーXの義理の兄にあたるのだが、悪に魂を売り渡し、X-MENの最強の敵の一人となる。

絶対的な破壊者を意味する「ジャガーノート」のその名の通り、その比類なき怪力と400キロ近い巨体で暴れ回る、不死身の悪の超人である。







担当者より一言

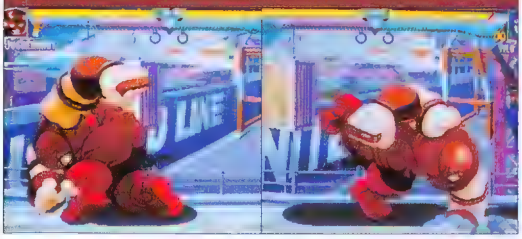
Special attacks & ability 必殺技、特殊能力

アースクエイクパンチ	Ⓗ6	全Ⓖ可
→↘↓+Ⓟ	㉇12+6×5	
	Ⓟ4+2×5	



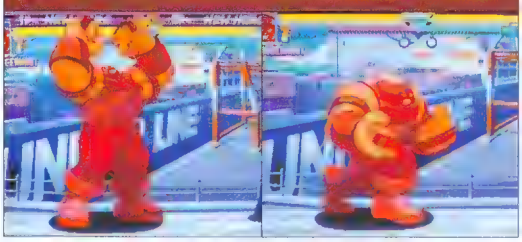
わかりやすくいえば、地を這う飛び道具のようなもの。小から大にいくに連れて進む距離も長くなり、ヒット数も威力も高くなっていく。が、それに伴って硬直も長くなっていき、相手にかわされると手痛いシッペ返しをくらうことになる。

ジャガーノートパンチ	Ⓗ1	全Ⓖ可
←↙↓↘→+Ⓟ	㉇30	
	Ⓟ8	



地面に腕がめり込むほどの力強いパンチ。小よりも大で出したほうが威力も高く、進む距離も長い。
だが、ガードされると必ず反撃を受けるほどの硬直があるので、使い方を考えなければならない。小なら、硬直時間は少なく、反撃も受けにくい。

サイトラックパワーアップ	——	
→↓↘+ⓅⓅⓅ	——	
	——	

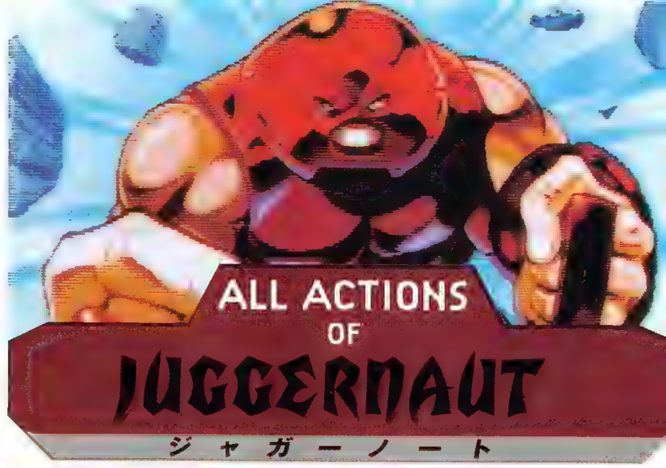


この技を使うと、一時的にすべての技の威力が増す。この効力は、技を出さない限りはずっと持続していて、一度技を出すとその効力は消えてなくなる。パワーアップして必殺技を相手にガードさせた場合は、より多くの体力を削ることができる。

ジャガーノートボディプレス	Ⓗ1	Ⓖ上、空中
←↙↓↘→+Ⓚ	㉇28	
	Ⓟ8	

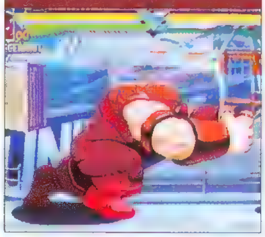


小から大にいくにつれて、上昇力と威力…そして、前に跳ぶ距離が長くなる。が、この技も硬直が非常に長く、反撃を必ずされる。小は、いくらか反撃を受けにくい。一応連続技としての使用も可能だ。



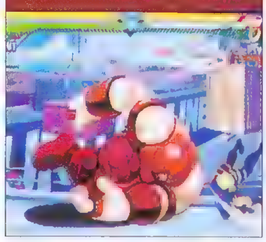
Various Technique 特殊技、投げ技、インフィニティ・カウンター

両手殴り	Ⓗ1	全Ⓖ可
→+大Ⓟ	㉇24	
	Ⓟ12	



とてもリーチが長いので、意表を突いて出すと効果的。しかし硬直がとても長いので、キャンセルをかけて必殺技を出したほうがいい。たとえ空振りしたとしても、キャンセルはかけることができる。
また、この技からのエリアルも可能だ。

オーバースロー	——	投げ
敵の近くで ←or→+中Ⓟ	㉇36/2	
	Ⓟ4	



「グハハハハ」と笑いながらつかみ上げ、相手を地面に叩きつける投げ。このあと、ダッシュ立ち小キックが追い打ちで入る。が、もちろん相手が受け身を取った場合はヒットしない。

頭突き投げ	——	投げ
敵の近くで ←or→+大Ⓟ	㉇9×2+18/2※	
	Ⓟ4	



頭突きを2回してから、相手を殴り上げる投げ技。中Ⓟ投げと同じように、このあとダッシュ小キックで追い打ちをかけることができる。画面端だと、ダッシュをしなくてもヒットさせられる。

※頭突きは強制的にダメージを受けてしまう。
最後のパンチ攻撃で受け身を取ることが可能。

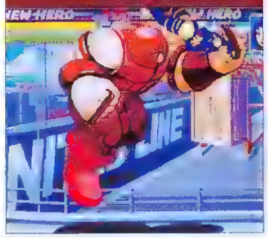
JUGGERNAUT

特殊能力①	別名“スーパーアーマー”とも呼ばれ、くらいポーズを無視して攻撃に移ることができる能力
多少のダメージをものともしない	



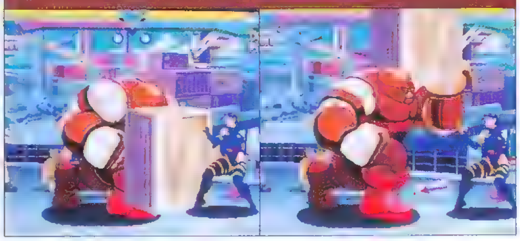
ジャガーノートには、常にスーパーアーマーという特殊能力が備わっている。普通なら足払いをくらうと転んだりするが、ジャガーノートは転ばず、くらいポーズになることもない。だが、2ヒット以上くらうと、さすがにのけぞる。過信しすぎないようにしよう。

空中投げ	――	投げ
敵の近く(空中)で⬆以外＋中or大Ⓟ	攻36/2	
	ピ0	



ジャガーノートの空中投げの投げ判定は、斜め上方にある。相手が跳び込んで来たら、昇り中Ⓟで迎撃してみよう。結構投げられる。画面端なら、エリアルの中にこの空中投げを混ぜることが可能である。

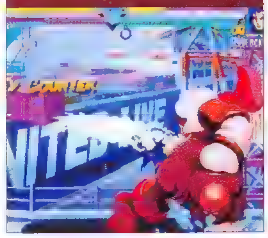
特殊能力②	ステージ背景に設定された木箱や木馬を、⬇⬇＋ⓅⓅⓅで持ち上げ、パンチボタンで敵に投げつけられる
スーパーリフト	



特定のステージにいくと、下に木馬、石、木箱などが落ちている。これらを持ち上げて、相手に投げつけることができるのだ。これがスーパーリフトである。ジャガーノートのためだけに用意されたものだ。非常に嬉しい。

※スーパーリフトで持ち上げられるのは、自由の女神ステージのがれき、謎の惑星ステージの骨、港ステージの木箱、潜水艦ステージのボンベ、遊園地ステージの木馬の計5つ。持ち上げたまま移動することも可能。

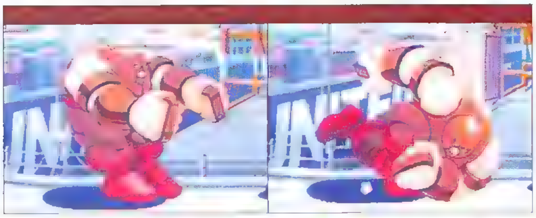
インフィニティ・カウンター	Ⓗ1	全Ⓖ可
ガード中に⬅⬋⬇＋Ⓟ	攻24	
	ピ6	



ジャガーノートのインフィニティ・カウンターは、小で出るジャガーノートパンチ。攻撃範囲もなかなか広いので、たいていは相手にヒットさせることができる。が、できればJNHCに使用したいものだ(ゲージを)。

DASH

後ろダッシュ　前ダッシュ

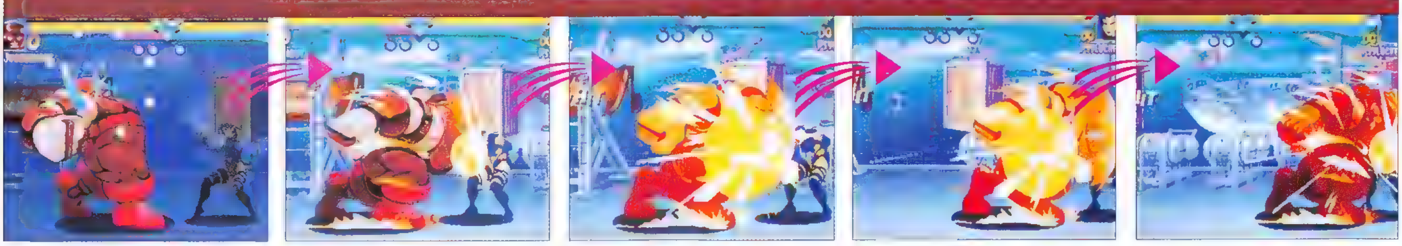


ジャガーノートを活発化させるための、非常に重要なものの1つ。ダッシュ小足払いなどは戦術において特に重要だ。また、ダウンしている相手に追い打ちをかけるときにも役立つ。地上を滑るような感じのダッシュだ。

Infinity Special インフィニティ・スペシャル

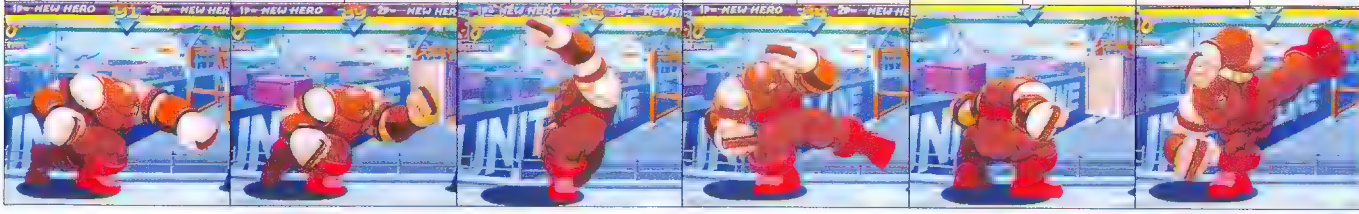
ジャガーノートヘッドクラッシュ	Ⓗ7	全Ⓖ可
⬇⬊➡＋ⓅⓅⓅ	攻8×6＋20(壁激突時)	
	ピ0	

最も頼れる技…それがジャガーノートヘッドクラッシュだ。あからさまに頭から突進する技であるが、これが実に強力。たとえ相手に飛び道具を撃たれたとしても、くらいつつ突進してくれる。それゆえに、相手の技に合わせてヘッドクラッシュを狙っていく方法もとれる。もしヘッドクラッシュがヒットしたら、ダッシュ立ち小キックを狙ってみよう。



立ち

小パンチ(連)	中パンチ	大パンチ	小キック	中キック	大キック
Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 Ⓖ上下	Ⓗ1 Ⓖ上下	Ⓗ1 全Ⓖ可
攻10 ピ2	攻16 ピ6	攻24 ピ12	攻10 ピ2	攻24 ピ6	攻24 ピ12



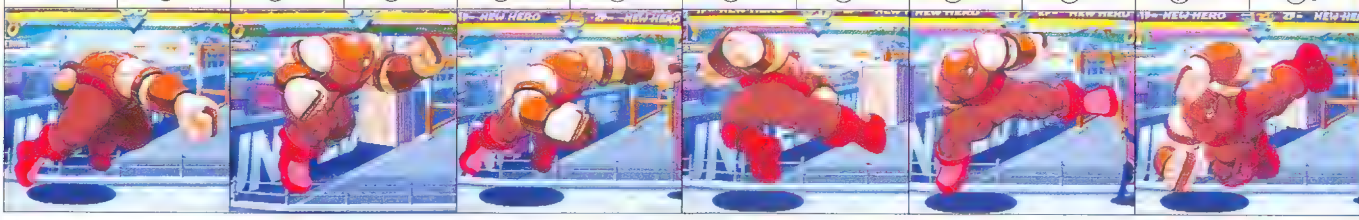
しゃがみ

小パンチ	中パンチ	大パンチ(AS)	小キック	中キック	大キック
Ⓗ1 Ⓖ上下	Ⓗ2 全Ⓖ可	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 Ⓖ下	Ⓗ1 Ⓖ下	Ⓗ1 Ⓖ上下
攻10 ピ2	攻10+8 ピ6+6	攻16 ピ12	攻10 ピ2	攻12 ピ3	攻24 ピ8



垂直ジャンプ

小パンチ	中パンチ	大パンチ AF	小キック	中キック	大キック AF
Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中
攻9 ピ0	攻12 ピ0	攻18 ピ0	攻9 ピ0	攻12 ピ0	攻18 ピ0



斜めジャンプ

小パンチ	中パンチ	大パンチ AF	小キック	中キック	大キック AF
Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中
攻9 ピ0	攻12 ピ0	攻18 ピ0	攻9 ピ0	攻12 ピ0	攻18 ピ0



通常技

ジャガーノートで特殊な技といえば、レバー入れの大パンチと立ち小パンチぐらい。立ち小パンチは、連打していると両腕を交互に出すワンツーパンチになる。

そして、最もよく使うのが小キック関係。相手への牽制技として使っていける。

また、中キックもよく使い、立ち、しゃがみ両方とも使う。

立ち中キックは相手のダッシュやリーチの長い技を踏み潰すのに使える。それと、相手の前転起き上がりに対して、置いておくといった使用法もある。中足払いはダッシュ小足払いと併用して使い、転ばしたところへ必殺技で追い打ちをかける。このときに出した必殺技は、もちろん中足払いにキャンセルをかけて出したものだ。アースクエイクパンチ、ジャガーノートパンチ、ボディプレスで追い打ちをかけられる。

中パンチはあまり使われないが、立ち中キックのような使い方もできる。中でも立ち中パンチは、ダウンしている相手に対して、追い打ち攻撃としても使用できる。

そして、問題の大技関係。当たれば非常に威力が大きいのだが、硬直も長い。一応どれも対空技として使えるが、不発または暴発したときのことを考えて、サイトラックパワーアップをキャンセルして出しておくといい。

それから、相手のしつこいジャンプ攻撃には、バックジャンプ中キックや大パンチが使える。追っぱらおう。

JUGGERNAUT

スーパージャンプ



1Pカラー



負け



勝ち



ガードポーズ



2Pカラー



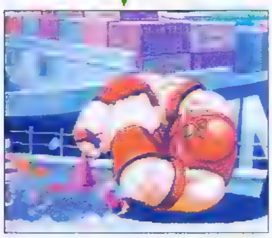
TIMEOVER



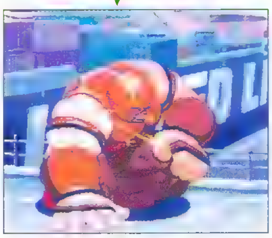
登場



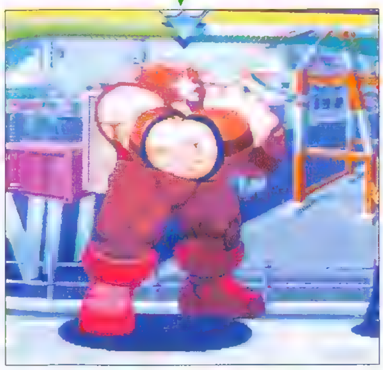
前転起き上がり



ピヨリ



挑発



ふりほどき



ジェム使用ポーズ



くらいポーズ



※挑発のコマンドは、⬇⬇＋STARTボタン。


MAGNETO

MAGNETO

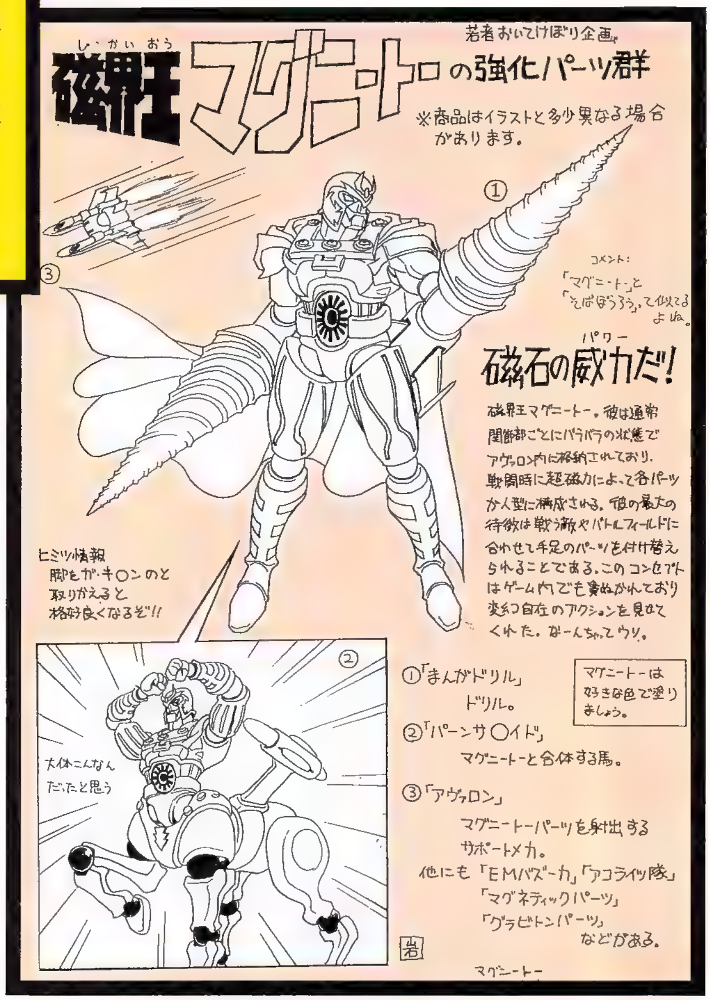
マグニート

本名　エリック・マグナス・レーンシャー

以前は、X－MENの創設者であるプロフェッサーXの親友でもあった。磁力、電磁力を自由に操る最強のミュータント。

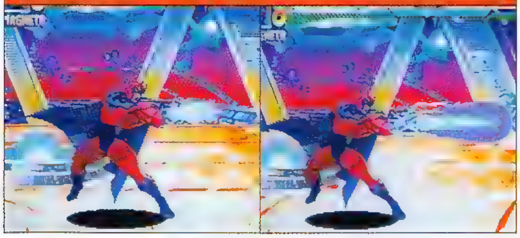
X－MENの最強の敵だが、一時はX－MENの責任者として彼らと行動をともにしていた。





Special attacks & ability 必殺技、特殊能力

E·Mディスラプター	Ⓗ1	全Ⓖ可
←↙↓↘→+Ⓟ	㊙20	
	Ⓔ2	



電磁エネルギーを手の平に集中させレーザーを撃つ。小中大それぞれで、レーザーの出ている長さ、厚み、威力などが異なる。

技自体の出は早く、反撃技といってもいいぐらいに使えるが、反面、技の硬直が長いのでガードされるとたちまち不利な状況に陥る。

ハイパーグラビテーション	Ⓗ1※	全Ⓖ可
→↘↓↙←+Ⓚ	㊙10(つかんでる際中何もしなければ)	
	Ⓔ4	



4つの重力弾を前後に発生させて相手を狙う飛び道具。重力弾を当てると、相手はマグニートーの手前まで運ばれ、その間は一切の行動ができなくなる（マグニートー自身は重力弾を当てた瞬間から行動可能）。なお重力弾は、レバーで多少コントロールできる。

※敵をつかまえてる際中に技を出せば、連続技へと変化する。なお、重力弾自体のデータは、㊙4、Ⓔ0。

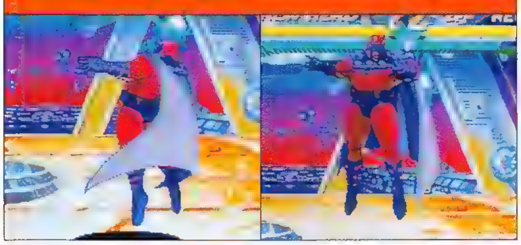
マグネティックブラスト	Ⓗ1	全Ⓖ可
空中で↑↗→+Ⓟ	㊙20	
	Ⓔ4	



斜め下に衝撃波を撃つ空中専用の技。連射はできず、小中大で弾の速さが変化する。

思った以上に硬直が長いので、通常のジャンプから使う場合は十分に注意して撃つこと。最低でもガードをさせないと、ほとんどのキャラに反撃を受けてしまう。

特殊能力①	↓↙←+ⓀⓀⓀで、一定時間空中を自由に飛行することができる。
飛行できる	



一定時間空中に浮き、通常技はジャンプ攻撃と同じものになる。飛行中はあらゆる攻撃がガード不能になってしまうため、マグニートーの技の中で一番使いどころの難しい能力といえるだろう。

昇龍系を持っているキャラにはうかつに使わないほうがいい。



ALL ACTIONS OF MAGNETO

マグニートー

Various technique 特殊技、投げ技、インフィニティ・カウンター

中パンチ投げ	――	投げ
敵の近くで←or→+中Ⓟ	㊙28／2	
	Ⓔ4	



マグニートーの投げは、相手を捕えたあとのレバー入力によって投げとばす方向を変化させることができる。中Ⓟ投げの場合は、上方向の入力で斜め上にほうり投げ、横方向かレバーニュートラルでそのまま横に、下方向の入力では地面に叩きつける投げになる。

金属固め	――	投げ
敵の近くで←or→+大Ⓟ	㊙18	
	Ⓔ0	



金属の固まりを相手に付着させて投げ捨てる。この金属で相手を固めている間は、さまざまな追い打ちが可能だ。また、大Ⓟ投げもレバーを斜め上に入力することによって投げとばす方向を変え、追い打ちが確実に入る状態に持っていくことができる。

空中中パンチ投げ	――	投げ
敵の近く(空中)で↑以外+中Ⓟ	㊙28／2	
	Ⓔ8	



性能的には地上の中Ⓟ投げと同じで、グラフィックも同様に同じものが使われている。

地上・空中、どちらの中Ⓟ投げも、斜め上に投げた時のみE－Mディスラプターを追い打ちで決めることができる。画面端近くでなら重力弾も狙えるぞ。

MAGNETO

インフィニティ・カウンター	Ⓗ2	全Ⓖ可
ガード中に ←↙↓+Ⓟ	攻9×2	
	ピ0	



インフィニティースペシャルのショックウェーブと同じ柱が１本だけ出現する。

威力的に見ると、通常技の中攻撃とほぼ同じで、使えない部類のインフィニティーカウンターとなっている。最後の一撃以外では使わないほうが無難だ。

空中金属固め	———	投げ
敵の近く(空中)で ↑以外+大Ⓟ	攻18	
	ピ0	

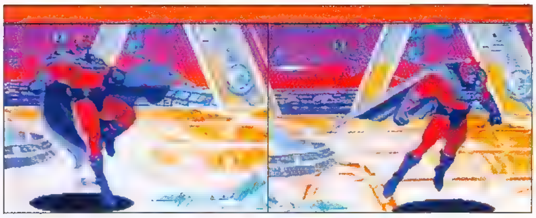


空中大Ⓟ投げも地上大Ⓟ投げとまったく変わらない。

大Ⓟ投げの追い打ちは斜め上に投げたあと、ダッシュしゃがみ大Ⓟからエリアルレイブを決めていこう。空中投げでも低い位置での投げならば、着地後にそのままダッシュしてエリアルを当てられる。

DASH

後ダッシュ　　前ダッシュ



直線的ながらもその移動速度は全キャラ中最速のダッシュである。

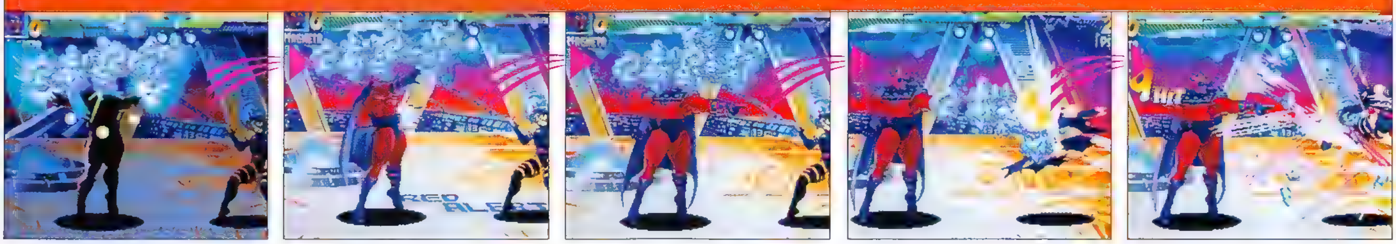
飛行能力がそれほど使える能力では無いかわりに、ダッシュが非常に役立つ。事実、相手の攻撃のスキをかなり頻繁に突いていくことが可能だ。

infinity special インフィニティ・スペシャル

マグネティックテンペスト	Ⓗ9	全Ⓖ可
↓↘→+ⓀⓀⓀ	攻6×6+8×3	
	ピ0	

磁石の固まりを頭上に作り出し、相手を狙い撃つ。基本的には、対空技として使っていくのだが、エリアルレイブとして使うこともできる。ちなみにその場合のテンペストの攻撃力は極端に落ちる。

状況によっては、テンペストでダウンした相手に追い打ちできる。地上でテンペストを当てたときは、ダッシュから追い打ちを狙え。



マグネティックショックウェーブ	Ⓗ11	全Ⓖ可
↓↘→+ⓅⓅⓅ	攻9×11	
	ピ0	

地中に衝撃波を叩き込み、光の柱を地中から次々と波のように出現させる。

マグネティックテンペストと違って、単発で使ってもガードされることがほとんどだろう。ハイパーグラビテーションやしゃがみ大パンチからの連続技として使用すること。ただし、素直にエリアルレイブを決めたほうが減るので、結局はカッコよさ重視の技である。

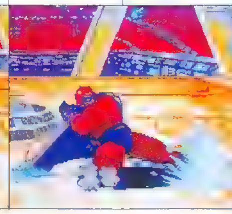


Basic arts 通常技

立ち

	小パンチ	中パンチ AS	大パンチ	小キック	中キック	大キック
Ⓗ	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ2
Ⓖ	全Ⓖ可	全Ⓖ可	全Ⓖ可	全Ⓖ可	全Ⓖ可	全Ⓖ可
攻	攻7	攻11	攻18	攻7	攻11	攻8+8
ピ	ピ2	ピ4	ピ10	ピ2	ピ4	ピ6+6
						

しゃがみ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ AS	小キック	中キック	大キック
Ⓗ	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1
Ⓖ	Ⓖ上下	Ⓖ下	全Ⓖ可	Ⓖ下	Ⓖ下	Ⓖ下
攻	攻7	攻11	攻16	攻7	攻11	攻12
ピ	ピ2	ピ4	ピ7	ピ2	ピ4	ピ8
						

垂直ジャンプ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ AF	小キック	中キック	大キック AF
Ⓗ	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1
Ⓖ	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中
攻	攻6	攻9	攻13	攻6	攻9	攻13
ピ	ピ0	ピ0	ピ0	ピ0	ピ0	ピ0
						

※ジャンプ小Ⓚは、レバーを↙or↓or↘に入れると下方向のキックになる。

斜めジャンプ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ AF	小キック	中キック	大キック AF
Ⓗ	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1	Ⓗ1
Ⓖ	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中
攻	攻6	攻9	攻13	攻6	攻9	攻13
ピ	ピ0	ピ0	ピ0	ピ0	ピ0	ピ0
						

通常技

マグニートーの通常技で一番使用頻度が高いのが大パンチ。しゃがみ大パンチとジャンプ大パンチである。

しゃがみ大パンチはエリアルレイブ開始技で、この技を当てた直後はレバー上入力ですぐにスーパージャンプすることができる。エリアルレイブが重要なマグニートーにとっては必要不可欠な技といえる。一応は、立ち中パンチもエリアルレイブ開始技になっているが、威力やエリアルの決めやすさを考えるとしゃがみ大パンチのほうが上だろう。

ジャンプ大パンチは主に跳び込みで使う。背の高い相手には大パンチ→大キックの空中2段で地上のコンボにつないでいくのだ。そのほかにも相手の跳び込みを昇りジャンプ大パンチで叩き落とすこともできる。距離が近く、タイミングが合えば空中投げになることもあり、使い勝手のいい技の一つといえる。

マグニートーのチェーンコンボは小→中または小→大の流れでしかつながらないので、必然的に小攻撃が攻めの起点になる。

特に小キックからチェーンにすることが多く、しゃがみ小キック→しゃがみ大パンチや、立ち小キック→立ち中キックの2種類をダッシュから使っていく。

ジャンプ攻撃で、なぜか小キックだけがレバー下入れで技が変化する。このレバー下小キックは技のスキがほとんどなく、跳び込みからの多段攻撃を狙うときにオススメだ。エリアルレイブで使うと、当たりどころによっては間合いが離れるので注意しよう。

MAGNETO

Visual Collection ヴィジュアル・コレクション

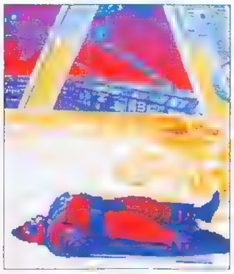
スーパージャンプ



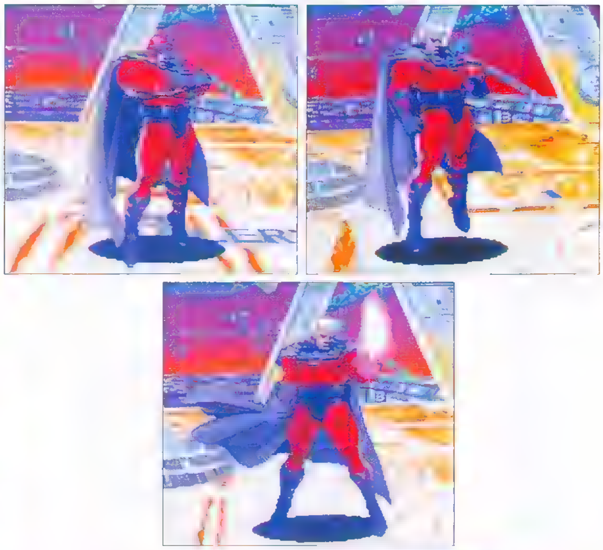
1Pカラー



負け



勝ち



ガードポーズ



2Pカラー



TIMEOVER



登場



前転起き上がり



ピヨリ



挑発



ふりほどき



ジェム使用ポーズ



くらいポーズ



※挑発のコマンドは、⬇⬇＋STARTボタン。


IRON MAN

IRON MAN
アイアンマン

本名　トニー・スターク

心臓に傷を受けたため、その天才的発明の才能でペースメーカー付きのパワードスーツを開発した。

その能力を活かし、正義のヒーローとして活躍する彼は、宇宙開発企業スターク・エンタープライゼスの経営者でもある。編集部での呼び名は当然「社長」。













Special attacks & ability 必殺技、特殊能力

ユニビーム	Ⓗ8	全Ⓖ可
←↙↓↘→+Ⓟ	攻5×8	
	ヒ1×8	



スキはあるものの、貫通してとんでいくため役に立つ場面が多い。削り目的としても有効なビームだ。

小中大でスキ、威力がかなり違う。大はスキが大きいので、状況に応じて小と大は必ず使い分けよう。空中ユニビームは、地上よりスキが少ないので多用すべし。

リパルサーブラスト	Ⓗ3	全Ⓖ可
→↘↓↙←+Ⓟ	攻15×3	
	ヒ2×3	



対空技及び連続技として使う必殺技。威力が大きく、2回跳ねて倒れた相手には追いうちも可能だ。使用頻度は非常に高い。

しかしガードされるとスキが大きい技である。カバーできる範囲は広いが、リスクを伴う対空技になっている。ほとんど小で使う。

スマートボム	Ⓗ2	全Ⓖ可
同じ強さのⓅ+Ⓚ	攻10×2	
	ヒ0	



2つの爆弾を発射する。出は遅いが、ガードさせればこちらが先に動ける。攻めを継続する、固め専用の武器。

小は近くに、大は遠くに弾をとばす。地上では大、スーパージャンプからは小をメインに使っていこう。

※アイアンマンの必殺技は、小中大とも攻撃力は同じ（軌道、ヒット数などが異なる）。

特殊能力①	
飛行できる	↓↙←+ⓀⓀⓀで、一定時間空中を自由に飛行することができる。



地上に降りずに、空中を漂い続けることができる。移動速度は速いが、ガードできないため使う機会は少ない。カオスディメンジョンを逃げるために使うくらいだろう。急降下キック（レバー下中キック）で飛行を解除できる。



Various Technique 特殊技、投げ技、インフィニティ・カウンター

急降下キック	Ⓗ1	Ⓖ上、空中
空中(頂点)でorSJ中に↙or↓or↘+中Ⓚ	攻10	
	ヒ6	



下へ鋭い角度でニーアタックで落下していく技。ノーマルジャンプの頂点近くの高度がないと出せない。単発だと、当てたあとはねてしまうが、チェーンコンボにすることによって連続技の起点となる大事な技だ。飛行を簡単に解除できるのも重要。

手投げ	——	投げ
敵の近くで←or→+中Ⓟ	攻26/2	
	ヒ4	



相手を真横に放り投げる投げ。比較的ふつうの投げといっていいだろう。落ちるまでの時間が短いので、少しだけ前転起き上がりがしにくい。だが、追い打ちで連続技を入れにくい投げなので、ふつうはまず使わない。

ダッシュ投げ		投げ
敵の近くで←or→+大Ⓟ	攻32/2	
	ヒ4	



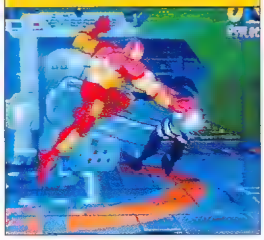
相手をつかみ、画面の端まで押しつけていって投げつける。相手を端に追い込むことができるので、そのあとに攻めをたたみこみやすい。前転起き上がりしなければ、立ち小Ⓚ→しゃがみ中Ⓟなどでエリアルが追い打ちになる。また威力も大きく、2ゲージを奪える。

特殊能力②	
空中で8方向にダッシュできる	空中にいるとき、レバー8方向のいずれか＋ⓅⓅで空中ダッシュが可能



パンチボタン2つ同時押しによって、空中で8方向にダッシュできる。１回のジャンプでは１度しか空中ダッシュできない（飛行をはさんだ場合は別）ので注意。
特に有効なのは斜め下方向への空中ダッシュで、斜め空中ダッシュ大Ⓟなどから連続技につながる。

空中投げ		
敵の近く（空中）で ⬆以外＋中or大Ⓟ	(攻)23/2	投げ
	(ピ)4	



下方向にたたきつける投げのため、追い打ちが入らない。その点はあまりありがたみはないが、空中戦メインのアイアンマンにとっては、決める機会は多い。エリアルの最後に組み込むことができるし、ジャンプ大パンチを狙いにいって、投げてしまうことも多い。

DASH

後ろダッシュ　前ダッシュ



非常にノーマルなダッシュで、地上をジェット噴射しながら滑っていく。前ダッシュ、後ろダッシュ共に大差なく、他キャラと比べてもあまりダッシュスピードは速くない。ダッシュが活躍する場面は、スマートボムをガードさせてからの固めの攻めである。

インフィニティ・カウンター

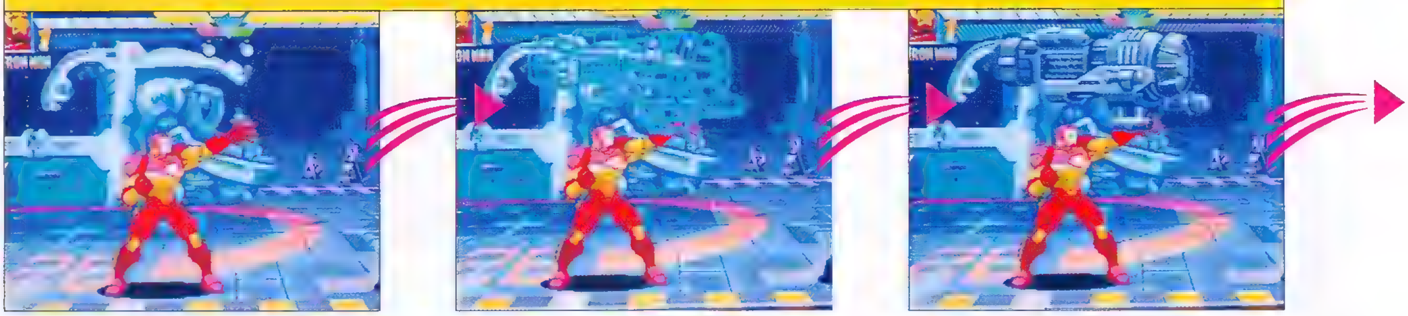
	Ⓗ1	全Ⓖ可
ガード中心 ⬅⬋⬇＋Ⓟ	(攻)15	
	(ピ)2	



リパルサーブラストとほぼ同じ性質を持つ。主に、対空技として使うのが有効。プロトンキャノンを反撃しやすい相手には、できるだけこちらのほうを狙っていくほうがよいだろう。

Infinity Special インフィニティ・スペシャル

プロトンキャノン		
	Ⓗ29	全Ⓖ可
⬇⬊➡＋ⓅⓅⓅ	(攻)11＋6×28	
	(ピ)0	





どでかいミサイル発射装置を突然出現させ、極太ビームを発射する。当たればもちろん、ガードの上からでも１ゲージ近くの体力を削り取る大技だ。
だが、撃ったあとのスキが大きいため、画面の端でガードさせても反撃されてしまうことが多い。そのため、最後のとどめに削り技として使うのがいいだろう。また、遠距離に離れるか、スキのある技の返し技としても有効だ（M・スパイダーガード後の反撃など）。

※プロトンキャノンは、発射装置自体にも攻撃判定がある（(攻)1、(ピ)0）。

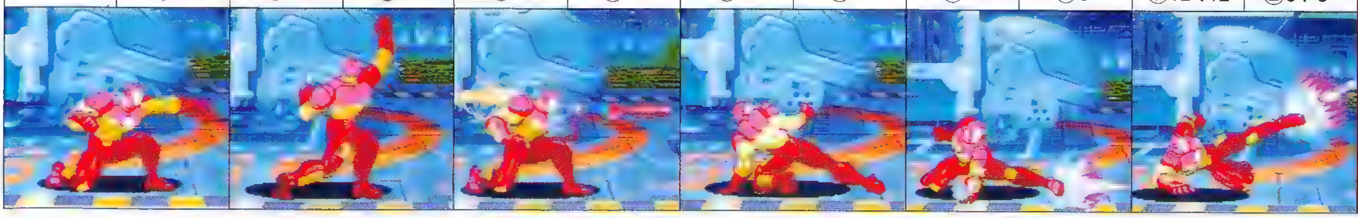
立ち

	小パンチ(連)	中パンチ	大パンチ	小キック	中キック	大キック(AS)
Ⓗ	1	1	1	1	1	1
Ⓖ	全Ⓖ可	全Ⓖ可	全Ⓖ可	Ⓖ上下	全Ⓖ可	全Ⓖ可
攻	10	12	20	10	12	20
ヒ	1	5	12	1	5	8



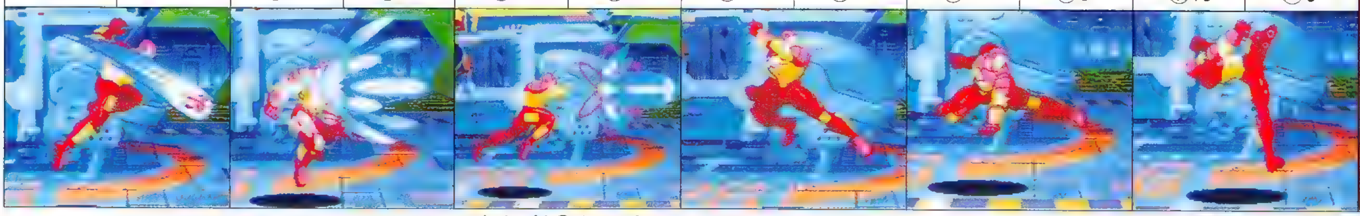
しゃがみ

	小パンチ(連)	中パンチ(AS)	大パンチ	小キック	中キック	大キック
Ⓗ	1	1	1	1	1	2
Ⓖ	Ⓖ上下	全Ⓖ可	Ⓖ上下	Ⓖ下	Ⓖ下	全Ⓖ可
攻	10	12	12	10	10	12+12
ヒ	1	3	10	1	3	8+8



垂直ジャンプ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ	小キック	中キック	大キック
Ⓗ	1	1	1	1	1	1
Ⓖ	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	全Ⓖ可	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中
攻	7	10	18	7	7	18
ヒ	0	0	0	0	0	0

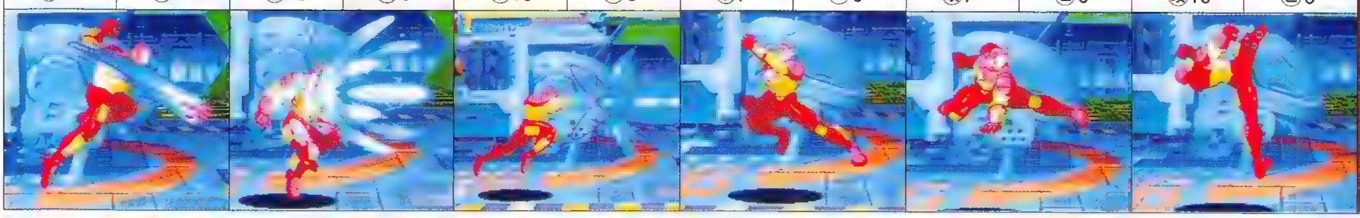


※ジャンプ大Ⓟは、レバーを↖or↑or↗に入れると上方向、↙or↓or↘に入れると下方向のパンチになる。

※ジャンプⓀは、レバーを↖or↑or↗に入れると上方向のキックになる。

斜めジャンプ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ	小キック	中キック	大キック
Ⓗ	1	1	1	1	1	1
Ⓖ	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	全Ⓖ可	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中
攻	7	10	18	7	7	18
ヒ	0	0	0	0	0	0



通常技

地上戦で一番多く使うのは、しゃがみ小キック。動きの速い下段技でリーチもあり、連続技につないでいこう。中足払いは唯一の転ばせ技。連続技に組み込もう。

いっぽう、大足払いは出が早く、リーチもあり使いやすいが、転ばすことはできない。空振りするとスキが大きいので注意。しゃがみ大パンチはミサイルをとばすが、これもスキが大きく、使いにくい技だ。どちらの技も空振りでもキャンセルがかかるので、うまく活用してスキを減らそう。

エリアルに持っていける技はしゃがみ中パンチと立ち大キック。リーチはしゃがみ中パンチのほうがあり、当てやすい。しかし当ててしまえば、しゃがみ中パンチより真上に上がる立ち大キックのほうがエリアルを決めやすい。

その他、立ち中キックは長く、手前への対空技や、キャンセルリパルサーブラストが連続技になるなど用途は広い。立ち大パンチは、中足払いからチェーンでつなぐことによって、倒れた相手の追い打ちができる。また、飛び道具に近い判定で、相打ちになりやすい。立ち中パンチは出が小技並みに早く、返し技に有効。

ジャンプ攻撃は、大パンチが異常に長く、非常に使える。レバーを入れることにより上、横、下に方向が変わり、使い分けができる。上はエリアル用、横は近づいてくる相手を迎撃するために、下はジャンプ攻撃に使う。また、ジャンプ中キックはジャンプ攻撃としてはかなり使えるのだが、エリアル中に出すとたいてい空振りするので注意しよう。

IRON MAN

Visual Collection ヴィジュアル・コレクション

スーパージャンプ



1Pカラー



負け



勝ち



ガードポーズ



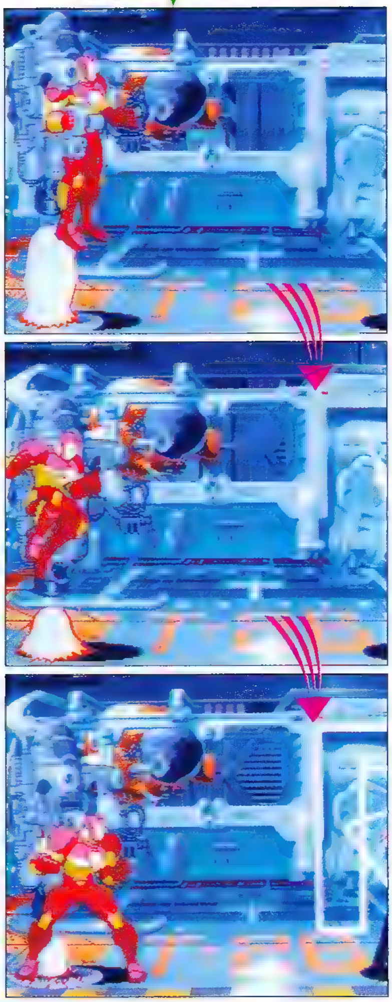
2Pカラー



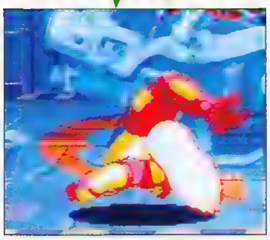
TIMEOVER



登場



前転起き上がり



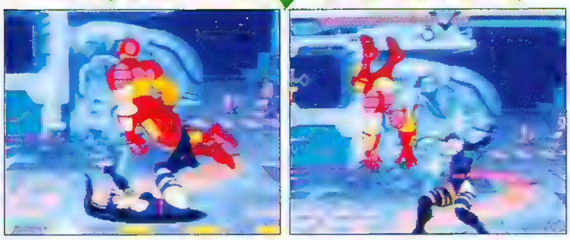
ピヨリ



挑発



ふりほどき



ジェム使用ポーズ



くらいポーズ



※挑発のコマンドは、↓↓+STARTボタン。

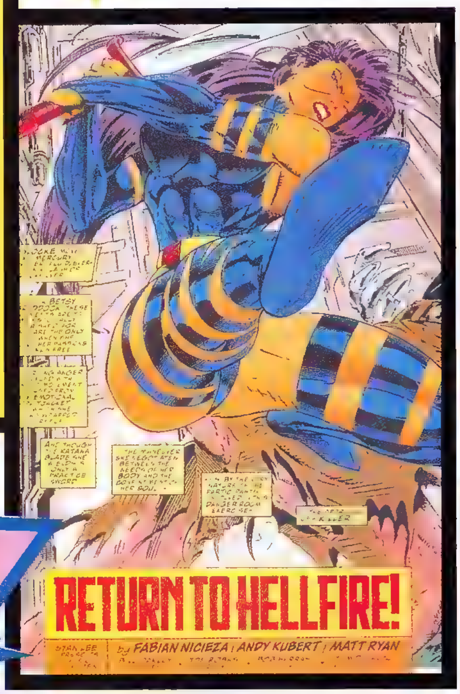

PSYLOCKE

PSYLOCKE
サイロック

本名　ベッツィ・ブラドック

　X－MENのメンバー。忍術、およびテレパシーによる精神攻撃を得意とする女性ミュータント。

　キャラのグラフィックを担当されたのはエドモンド本田（ERI-PYONさん）とアナカリス（KIMOKIMOさん）担当だった方々。そう考えるとちょっとすごい。





Designer's Comment

　最初サイロックは「X－MEN」との違いを明確にするために刀を持たせようという案もありましたがめんどくさいのでやめました。刀持ってんのに使えないのもやでしょ？そーいや「X－MEN」の時と色もちょっと変えてみたりしたんやけど、気づいた人いてるんでしょうか？







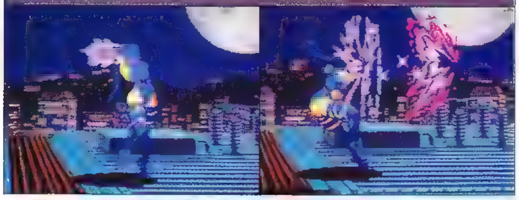






Special Attacks & Ability 必殺技、特殊能力

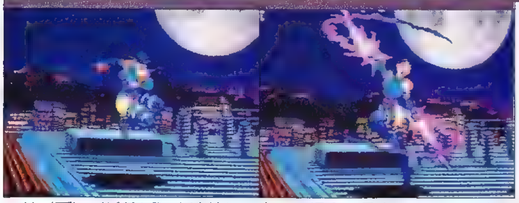
サイブラスト	Ⓗ1	全Ⓖ可
↓↘→+Ⓟ	攻16	
	ピ2	



精神波をとばす飛び道具。小中大それぞれのボタンで、斜め下、正面、斜め上に撃ち分けることができる。牽制技としては役に立つのだが、スキが非常に大きいので使いすぎには注意しよう。

※パワージェム使用時(分身時)の、サイブラストのデータはⒽ18、ピ18。

サイブレイドスピン	Ⓗ2	全Ⓖ可
↓↘→+Ⓚ	攻10+10	
	ピ2+2	

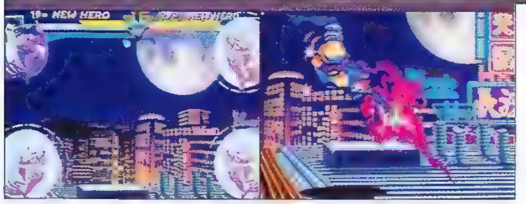


高速回転し、触れた相手にダメージを与える接近戦用の必殺技。

小中大のボタンで、横、斜め上、真上と、回転しながら移動する方向を選択できる。また、ヒット中に素早くボタンを**押し替える**ことで、連続して技が出せる。

※サイブレイドスピンを連続して出した場合、最高6HITの連続技になる。

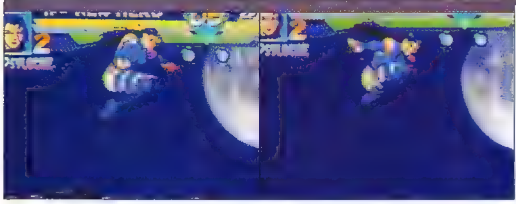
忍術	—	—
→↘↓↙←+ボタンどれか	—	
	—	



ワープ技。消えたあと、6個あるボタンの各位置に対応した場所に現れる。すなわち、小Ⓟで入力すれば画面左上に、大Ⓚなら右下に、という具合いだ。また出現時、ボタンを押すことで、サイスラスト似の突進技を出せる。

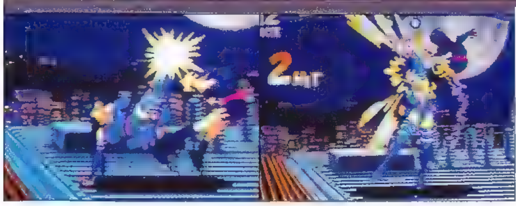
※忍術でワープ後、レバー8方向のいずれか+ボタンでサイスラスト似の突進技が出る。

特殊能力①	
3段ジャンプができる	空中にいるとき、2度目、3度目のジャンプができる



ふつうに跳び上がるのを1段目と数えて、あと2回、空中でジャンプができる。これはジャンプの軌道を変えられる、ということになるので非常に便利だ。フェイントや、滞空時間の延長などにも使える。連続技にも使用できるぞ。

特殊能力②	
連続技が得意	通常技→通常技のつなぎが、連続技になりやすい

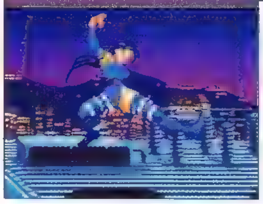


サイロックは、ボタンを小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚと連続して押すことで、連続技にすることができる。これは、途中のボタンをとばしてもいい。**また、小Ⓟ×2→中Ⓟ→レバー後ろ大Ⓚでヴァニティーフリップを出せる。**

※ヴァニティーフリップとは、サイロックの特殊連続技(ストZERO・ガイの武神獄鎖拳のようなもの)である。

Various Technique 特殊技、投げ技、インフィニティ・カウンター

前宙あびせ蹴り	Ⓗ1	全Ⓖ可
→+中Ⓚ	攻9	
	ピ5	



軽く跳んで前転しつつ蹴りを出す、移動攻撃技。

この技は、サイロックにとって非常に重要。接近戦で、相手から離れずに攻撃し続けるのに必要だからだ。また、足払い系の技に当たらず、ここから連続技も入る。

バックステップキック	Ⓗ1	全Ⓖ可
←+大Ⓚ	攻14	
	ピ10	

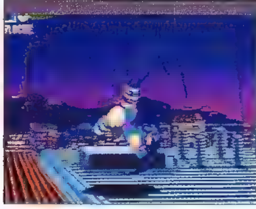


レバーを後ろに入れながら大キックを出すと、後方にピョンと跳んでから蹴りを出す。逆に、レバーを前に入れながら大キックを出すと、蹴りを出したあと前転する。

両方とも接近戦のバリエーションの1つとしてたまに使う。

※進行方向にレバーを入れっぱなしにすると、そのままスライディングする。

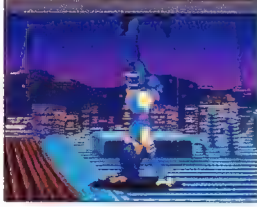
ムーンサルトキック	Ⓗ2	Ⓖ上、空中
↗or↑or↖+大Ⓚ(主に空中で)	攻6×2	
	ピ0	



空中で1回転し、相手を高く蹴り上げる特殊な技。

この技は2ヒット技で、2発とも当たると相手はかなり高く舞い上がる。そこへ追い打ちにいったり、直接必殺技でダメージを与えたりする。

上投げ	—	投げ
敵の近くで ←or→+中Ⓟ	攻28/2	
	ピ4	



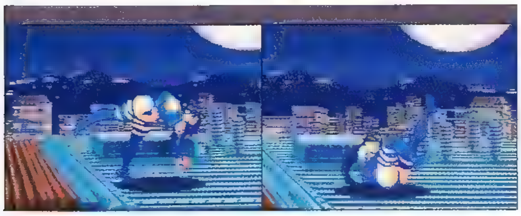
相手キャラを頭上へ放り投げる。投げられた相手は落ちてくるまで(地上に接地するまで)完全無防備状態なので、そこへさまざまな攻撃を入れることができる。

投げるときは、必ずこの中Ⓟ投げを使うようにしよう。

PSYLOCKE

DASH

後ろダッシュ　　前ダッシュ



前方ダッシュは身をかがめるため、上段への攻撃をスカすことができる。後方ダッシュは、レバーをしゃがみガード方向へ入れることで、硬直を消せる。また、前方ダッシュは、移動距離を伸ばす方法がある。攻略ページ参照。

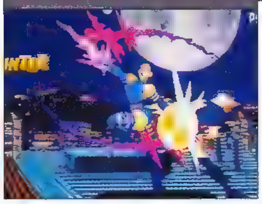
地獄車	—	投げ
敵の近くで ←or→+大Ⓟ	攻28／2	
	ピ4	



いわゆる地獄車の要領で、相手をつかまえたまま回転しつつ横方向へ放り投げる。

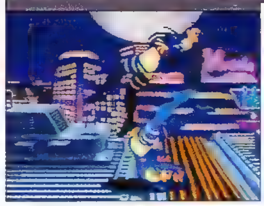
こちらの投げは、投げたあと自分が動けるようになるまでに時間がかかり、結果的に追い打ちができず使えない。

インフィニティ・カウンター	Ⓗ2	全Ⓖ可
ガード中に ←↙↓+Ⓟ	攻10×2	
	ピ2	



サイロックのインフィニティ・カウンターは、サイブレイドスピンだ。よって、インフィニティ・カウンターを出したあと、素早く中Ⓚ→大Ⓚと押すことによって、いつものように3連続でヒットさせられる。覚えておこう。

空中地獄車	—	投げ
敵の近く(空中)で ↑以外+中or大Ⓟ	攻28／2	
	ピ4	



空中版地獄車で、相手を斜め上方へ放り投げる。

この投げは、自分がすぐに行動可能になるので、実にさまざまな追い打ちをかけることができる。

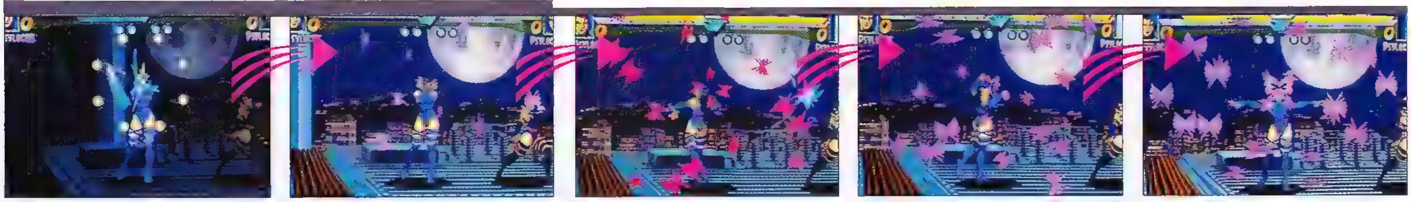
地上の中Ⓟ投げと共に、狙っていく価値の高い技といえる。

インフィニティ・スペシャル
Infinity Special

胡蝶隠れ	Ⓗ16前後	全Ⓖ可
↓↙←+ⓀⓀⓀ +Ⓚ連打	攻7×16前後	
	ピ0	

サイロックを中心に、無数の精神波が渦巻き状に回転しながら広がっていく。

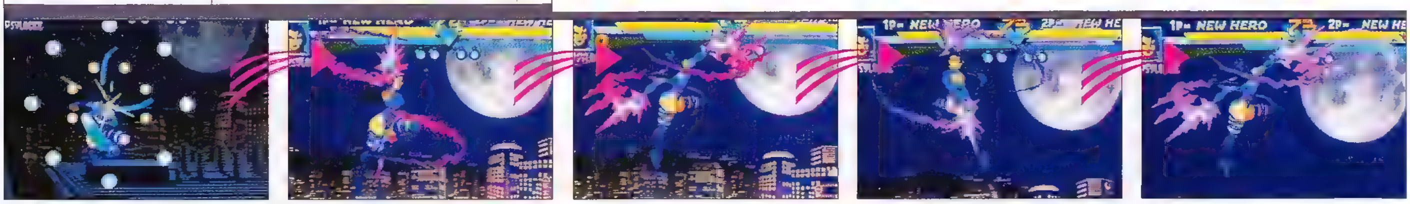
攻撃力発生までの時間は、3つあるSP技の中では一番早く、体の周囲をカバーしているため対空技としても使用できる。体力を削り取る技としても役に立つが、空中で出してしまうと落ちてくるまでがすべてスキとなるので、使用の際には高度に気をつけよう。



サイメールシュトルム	Ⓗ22前後	全Ⓖ可
↓↘→+ⓀⓀⓀ +Ⓚ連打	攻6×21前後+3(ぶっとび部分)	
	ピ0	

サイブレイドスピンの強力版。真上へもの凄い勢いで回転しながら上昇していく。

当たればかなり体力を減らしてくれるのだが、はずれた場合、落下してくるまでがそのまま全部スキなので危険。また、下から全弾入れての高威力技なので、対空技として高いところで当てようとするのはやめよう。



サイスラスト	Ⓗ10前後	全Ⓖ可
↓↘→+ⓅⓅⓅ+ レバー入れⓅ連打	Ⓟ7×10前後	
	ピ0	

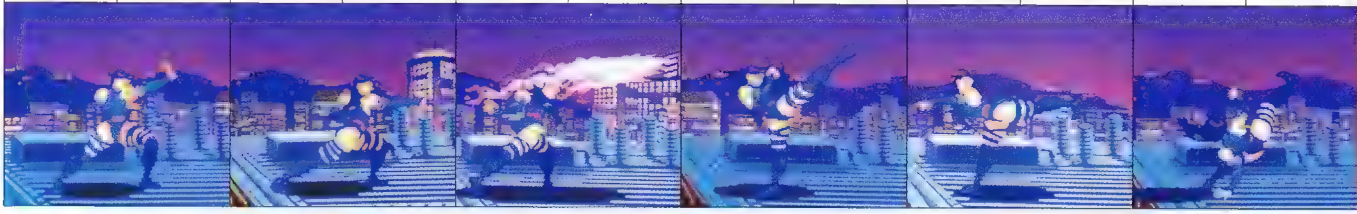
前作、X－MENから引き続いて使用する技。攻撃ポーズをとるまでにかなり時間がかかるので、普段使用してもくらってくれる相手はいないだろう。ガードされると大きく跳ね返ってスキができ、硬実に反撃を受けるので危険だ。連続技か、最後の体力削りにだけ使うようにしよう。



※サイロックのインフィニティ・スペシャルは、いずれもコマンド入力後ボタンを連打することによってＨＩＴ数が上昇する。

立ち

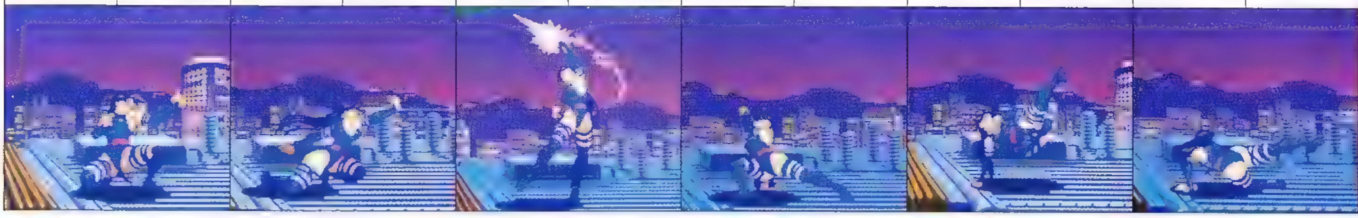
技	Ⓗ	Ⓖ	攻	ピ
小パンチ	Ⓗ1	全Ⓖ可	7	1
中パンチ	Ⓗ1	全Ⓖ可	9	5
大パンチ	Ⓗ1	全Ⓖ可	13	16
小キック	Ⓗ1	全Ⓖ可	7	1
中キック	Ⓗ1	全Ⓖ可	9	5
大キック	Ⓗ1	全Ⓖ可	13	10



※立ち大Ⓚは、進行方向にレバーを入れっぱなしにすると、そのままスライディングする。

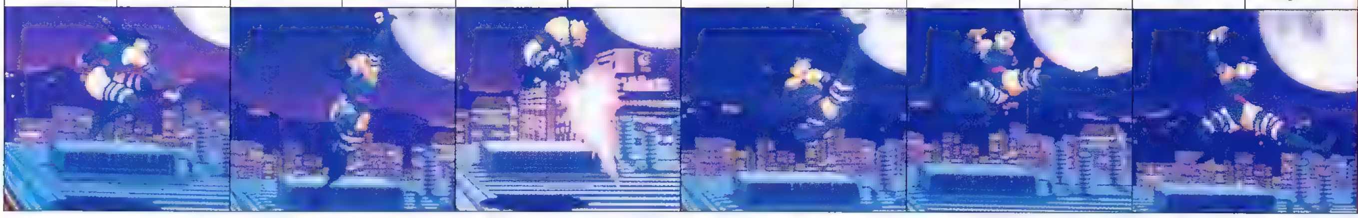
しゃがみ

技	Ⓗ	Ⓖ	攻	ピ
小パンチ	Ⓗ1	全Ⓖ可	7	1
中パンチ	Ⓗ1	Ⓖ上下	9	5
大パンチ AS	Ⓗ1	全Ⓖ可	14	10
小キック	Ⓗ1	Ⓖ下	7	1
中キック AS	Ⓗ1	全Ⓖ可	9	5
大キック	Ⓗ1	Ⓖ下	10	8



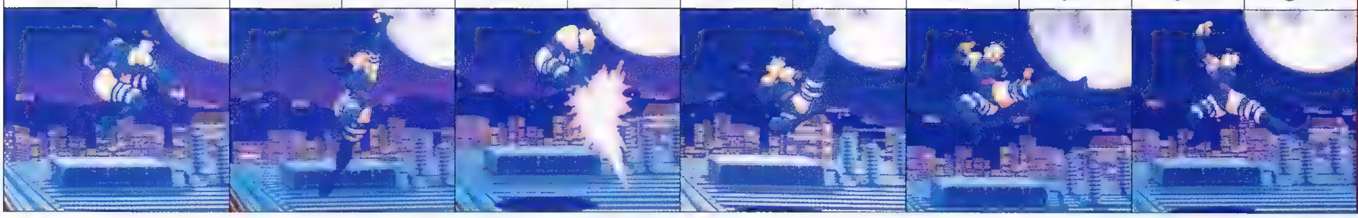
垂直ジャンプ

技	Ⓗ	Ⓖ	攻	ピ
小パンチ	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	6	0
中パンチ	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	9	0
大パンチ AF	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	13	0
小キック	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	7	0
中キック	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	9	0
大キック AF	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	13	0



斜めジャンプ

技	Ⓗ	Ⓖ	攻	ピ
小パンチ	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	6	0
中パンチ	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	9	0
大パンチ AF	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	13	0
小キック	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	7	0
中キック	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	9	0
大キック AF	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	13	0



通常技

ボタンを小から大へ向けて連続して押していき、それを当てていくだけで〝それっぽく〟見えてしまうサイロック。

しかし、相手キャラクターや状況によって、出していい通常技と出してはいけない通常技がある、ということをしっかり学んでおいたほうがいい。

ここでいう出していい技というのは、たいてい連続技に使用できるもののことで、逆に出してはいけないものとは、連続技に使えないもの、またはそれを出してしまうと、そこで連続技が途切れてしまうもののことだ。

まず気をつけなくてはいけないのが、中キック。レバー入れだと前転キックになり、しゃがみから出すと異常にリーチの短い浮かせ技になってしまう。地上で気持ち良く連続技を決めたい人は、とりあえず中キックボタンには触れないでおく、というのが安全だ。慣れてきたらレバーをニュートラルにしてボタンを押すようにしよう。

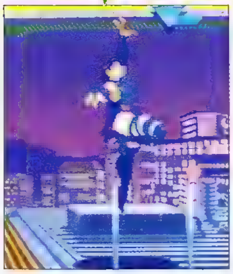
次に問題なのがジャンプ大パンチ。前方向へのリーチがまったくといっていいほどないのだが、地上にいる相手に当たれば、そこから強力な連続技が入る。相手と離れているときにダッシュジャンプなどで突っ込んでも、たいてい相手もジャンプしていて打ち負けてしまうので、この技を決めにいくのなら逆に近間から跳ぶようにしよう。

覚えておくと得な技としては、横方向に強く〝めくり〟にも使えるジャンプ中キックや、相手の裏へ回れるレバー入れ大キックなどがある。

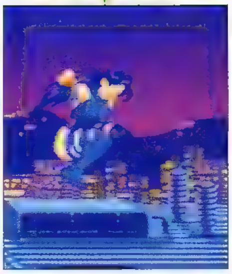
PSYLOCKE

ヴィジュアル・コレクション

スーパージャンプ



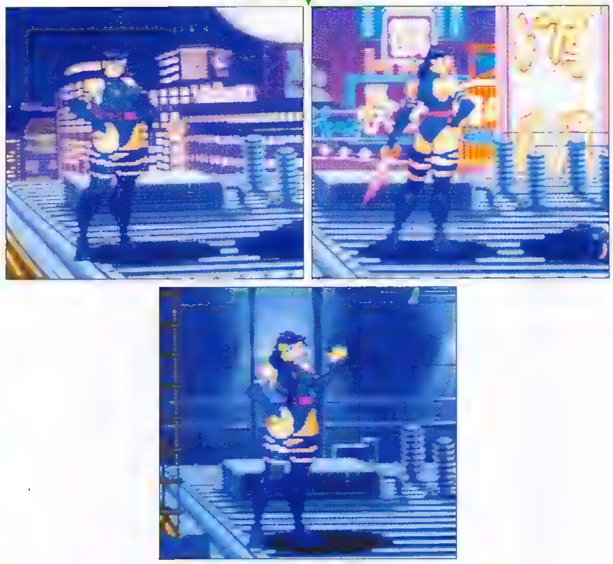
1Pカラー



負け



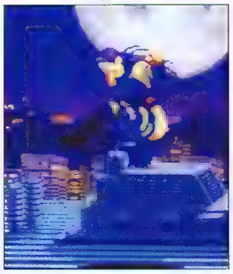
勝ち



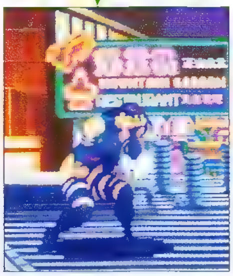
ガードポーズ



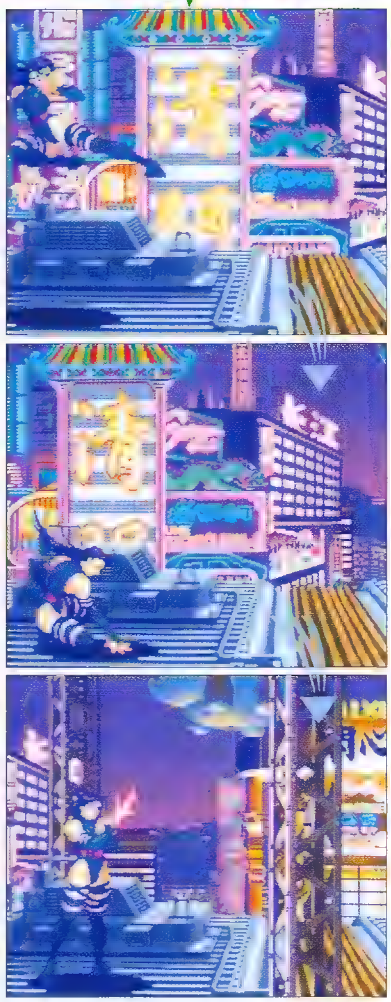
2Pカラー



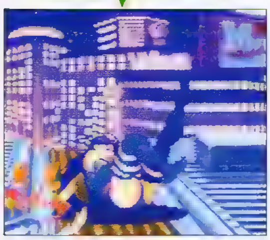
TIMEOVER



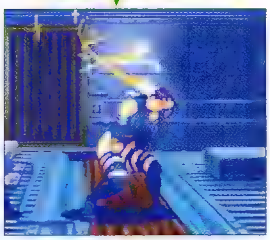
登場



前転起き上がり



ピヨリ



挑発



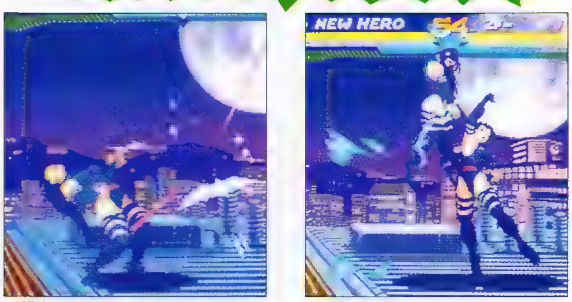
ふりほどき



ジェム使用ポーズ



くらいポーズ



※挑発のコマンドは、⬇⬇＋STARTボタン。

※サイロックの挑発のデータは、Ⓗ1、Ⓚ1、Ⓔ2、全Ⓖ可となっている。


CAPTAIN AMERICA

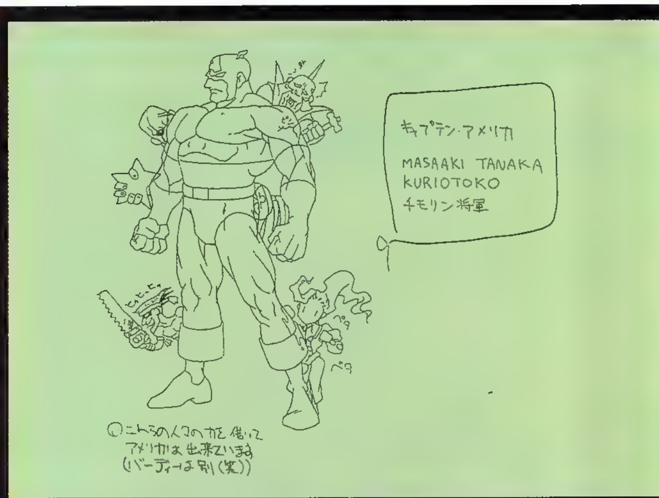
CAPTAIN AMERICA

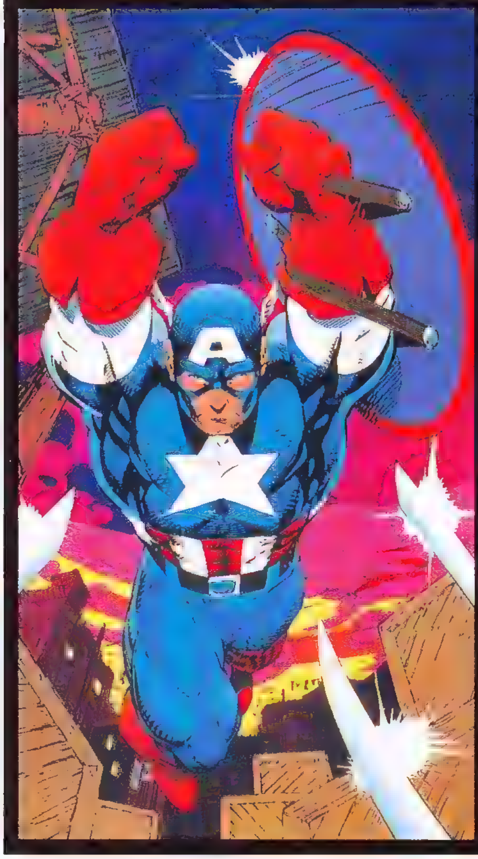
キャプテンアメリカ

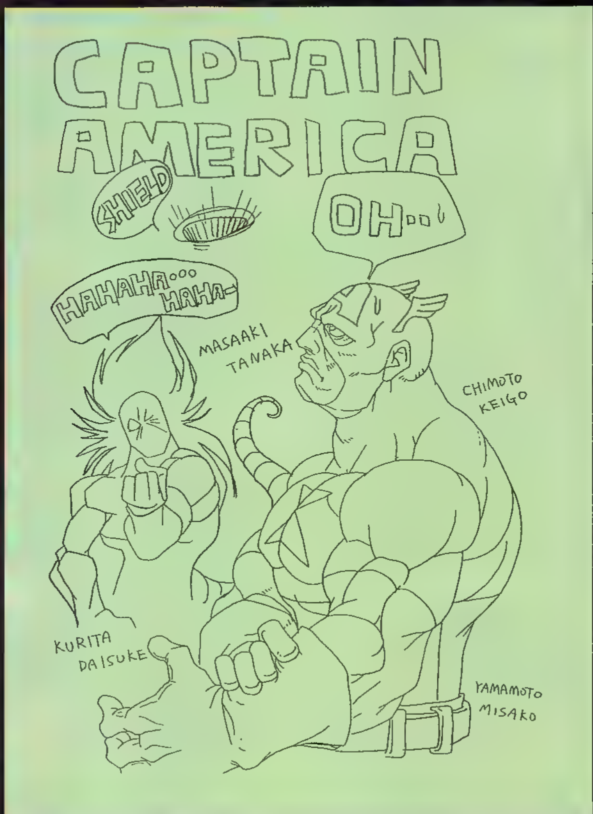
本名　スティーブ・ロジャーズ

元祖スーパーヒーロー。第二次世界大戦時の「超人兵士計画」により改造手術を受け、完璧といえる肉体を手に入れた。戦時中、ナチスらを相手に戦ったが終戦直前に氷山に閉じ込められ仮死状態となる。

数十年後、彼は現代に復活、スーパーヒーローズチーム「アベンジャーズ」のリーダーとなる。自由と平和のために戦う「自由の守り手」。







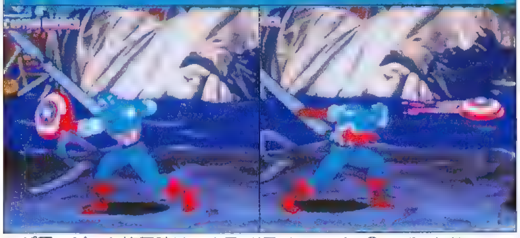
Special attacks & ability 必殺技、特殊能力



ALL ACTIONS OF CAPTAIN AMERICA
キャプテン・アメリカ

シールドスラッシュ

↓↘→＋Ⓟ	Ⓗ1	全Ⓖ可
	(攻)16	
	(ピ)4	



手にしたシールドを投げつける飛び道具。小は地面スレスレの低い弾道を、中はキャップの頭ほどの高さをとんでいく。大だと斜め上方へ投げつける。また空中から出した場合は、小が斜め下、中が正面、大はやっぱり斜め上へ投げる。

※パワージェム使用時は、1回HITするたびに(攻)6ずつ加算される。

スターズ&ストライプス

→↓↘＋Ⓟ	Ⓗ7(盾あり時はⒽ1)	全Ⓖ可
	(攻)12＋8＋4＋2×4(盾あり時は(攻)26)	
	(ピ)2×7(盾あり時は(ピ)8)	



無敵時間の存在する対空必殺技。小がスキも少なく最も使いやすいが、大で出したときの威力はかなりのものだ（ゲージ2つ分)。
地上の相手に無理に使おうとすると、ガード後反撃されるので、連続技か、あくまで対空技として。

※パワージェム使用時は、地上にいる間に4ずつ、最後にふっとばすときに12の攻撃力が加算される。

チャージングスター

←↙↓↘→＋Ⓚ	Ⓗ2(盾のあるなし関係なく)	全Ⓖ可
	(攻)12＋16(盾のあるなし関係なく)	
	(ピ)6＋2(盾のあるなし関係なく)	

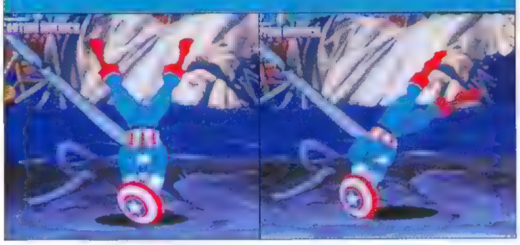


シールドを体の前に構えて、前方へ突進する多段ヒット技。突進中は、一部を除いてほとんどの飛び道具を消しつつ前進する。一応シールドが無くても出せるのだが、この場合は飛び道具を消すことはできない。

※パワージェム使用時は、1回HITするたびに(攻)7、(ピ)2ずつ加算される（最大Ⓗ10)。

特殊能力①

側転ができる	→↘↓↙←＋Ⓟで、側転をしながら前方へ移動していく

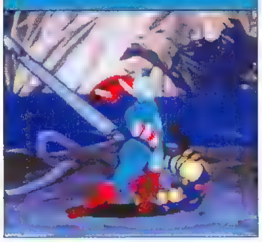


ひと際特異なコマンド技、それがこの側転だ。この技は無敵移動技で、接近戦で小技からキャンセルして出して相手の裏へ回ったり、飛び道具をかわしつつ前進するのに使う。しかし、投げられ判定と足元のやられ判定、技後のスキありと、難点も多いので注意。

Various Technique 特殊技、投げ技、インフィニティ・カウンター

背負い投げ

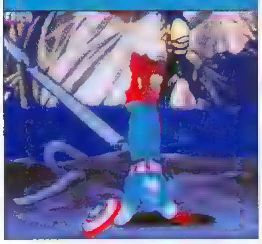
敵の近くで ←or→＋中or大Ⓟ	——	投げ
	(攻)28／2	
	(ピ)4	



キャップのパンチ投げは、つかまえた相手キャラを目の前の地面に叩きつけるというもの。したがって、叩きつけられた相手はそのあとすぐに接地してしまうので、追い打ちなどには使えない。非常時以外はこの投げは使わなくていい。

キック投げ

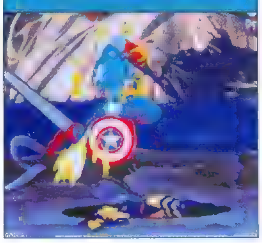
敵の近くで ←or→＋中or大Ⓚ	——	投げ
	(攻)28／2	
	(ピ)4	



パンチ投げとはうってかわって、相手キャラを頭上高くへ放り投げるキック投げはかなり使える。
投げられた相手キャラは、地面に落ちるまで無防備状態なので、落下してきたところへ連続技やインフィニティ・スペシャルなどを入れることができるのだ。

空中投げ

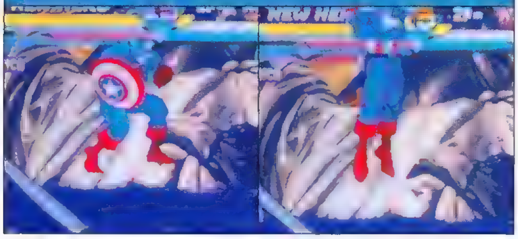
敵の近く(空中)で ↑以外＋中or大Ⓟ	——	投げ
	(攻)28／2	
	(ピ)4	



空中でつかまえた相手キャラを、その場から真下へおもいきり叩きつけるキャップの空中投げ。モーションはかなり速いので、受け身を取られることはまずないだろう。また、投げたときの高度しだいで、ジャンプⓅorⓀで追い打ち可能。

CAPTAIN AMERICA

特殊能力②	
2段ジャンプができる	空中にいるとき、2度目のジャンプができる



ジャンプしたあと、空中でもう一度2回目のジャンプができるという能力が、この2段ジャンプ。
斜めジャンプで跳び込むと思わせて、すぐに垂直の2段ジャンプで対空技を空振りさせたり、フェイントに使ったりする。

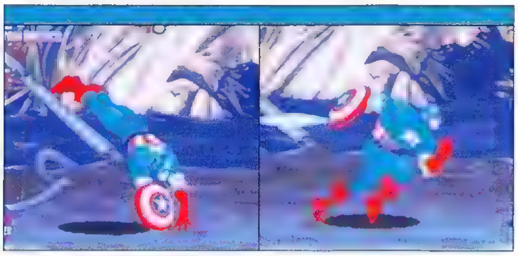
インフィニティ・カウンター		
	Ⓗ1	全Ⓖ可
ガード中に ←↙↓+Ⓟ	(攻)24	
	㋪2	



キャップのインフィニティ・カウンターは、スターズ&ストライプスと同じ技が出る。しかし威力は段違いで、ちょっとした連続技を入れたぐらいに減るのだ。スキもなく、どんどん狙っていっていい技だといえる。

DASH

後ろダッシュ　　前ダッシュ



前ダッシュは、ごくごくふつうに走るだけ。後ろダッシュはバック転をするのだが、そのスピードはかなり早く、うまく動きのなかに組み込めば相手を翻弄することができる。ただし、意味もなくバック転をするのは避けよう。

ファイナルジャスティス		
	Ⓗ9	全Ⓖ可
↓↘→+ⓅⓅⓅ	(攻)7+6×7+50／2	
	㋪0	

Infinity special インフィニティ・スペシャル





※ファイナルジャスティスは、最後の叩きつけのときに受け身が取れる。

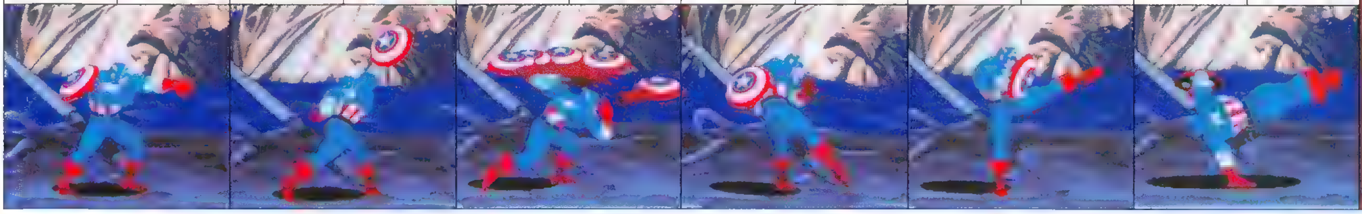
キャップのインフィニティ・スペシャルは、ポーズを決めたあと相手へ向かって突進、体当たりし、ヒットした場合相手を上空へ舞い上げてから無数の技を叩き込むという技だ。技のスピードはかなり早く、大攻撃から連続技になるほど。またスキも少なく、突進中は空中を移動している扱いになっているので、浮かせ技などを入れられない限り、大きな被害は受けない。

●(盾―)とあるのは、盾をつけているときの攻撃力です。

Basic arts 通常技

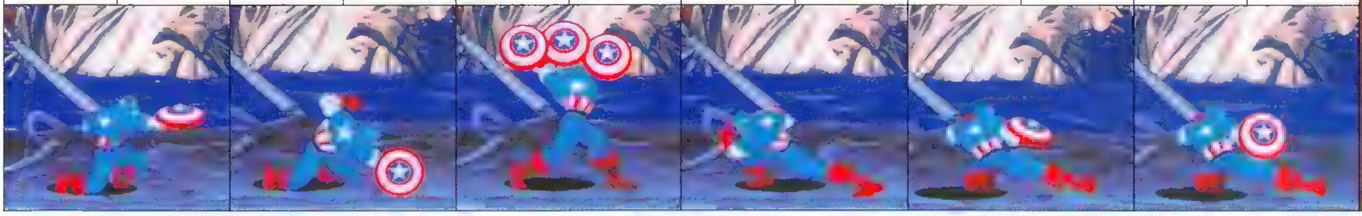
立ち

小パンチ	中パンチ (AS)	大パンチ	小キック	中キック (連)	大キック
Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 Ⓖ上下	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 全Ⓖ可
(攻)9 (ピ)2	(攻)12(盾10) (ピ)6(盾6)	(攻)18(盾18) (ピ)12(盾4)	(攻)9 (ピ)2	(攻)12 (ピ)6	(攻)18 (ピ)12



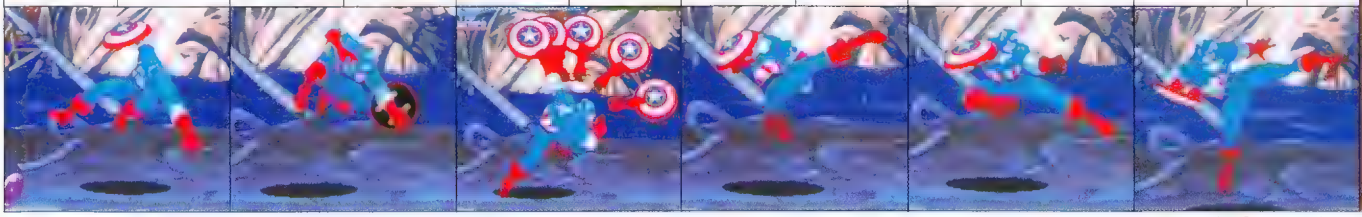
しゃがみ

小パンチ	中パンチ	大パンチ (AS)	小キック	中キック	大キック
Ⓗ1 Ⓖ上下	Ⓗ1 Ⓖ上下	Ⓗ1 全Ⓖ可	Ⓗ1 Ⓖ下	Ⓗ1 Ⓖ下	Ⓗ1 Ⓖ下
(攻)9(盾9) (ピ)2(盾2)	(攻)12(盾12) (ピ)6(盾6)	(攻)20(盾14) (ピ)12(盾12)	(攻)9 (ピ)2	(攻)12 (ピ)3	(攻)14 (ピ)8



垂直ジャンプ

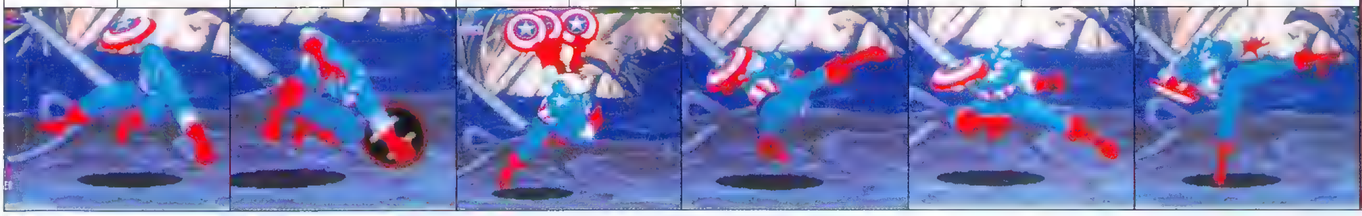
小パンチ	中パンチ	大パンチ	小キック	中キック	大キック (AF)
Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中
(攻)7 (ピ)0	(攻)10(盾10) (ピ)0(盾0)	(攻)16(盾14) (ピ)0(盾0)	(攻)7 (ピ)0	(攻)10 (ピ)0	(攻)16 (ピ)0



※ジャンプ大Ⓚは、レバーを↙or↓or↘に入れると下方向のキックになる。

斜めジャンプ

小パンチ	中パンチ	大パンチ	小キック	中キック	大キック (AF)
Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中	Ⓗ1 Ⓖ上、空中
(攻)7 (ピ)0	(攻)10(盾10) (ピ)0(盾0)	(攻)16(盾14) (ピ)0(盾0)	(攻)7 (ピ)0	(攻)10 (ピ)0	(攻)16 (ピ)0



通常技

とかくリーチと破壊力ばかりが話題になりがちなキャップだが、小技にも粋な通常技が揃っており、使い分けをするのが楽しい。

しかしそんな中でも、使用頻度の高さ、重要度が群を抜いて高いのが、中足払いだ。

この中足払い、出が早い、リーチが割とある、と、それだけでも使っていく価値があるのだが、実はほかにもぜひ使いたくなる理由が…。

ほかの技で使っていってほしいものといえば、やはりジャンプ大パンチとジャンプ大キック。同じ空中技では、中パンチも何気に重要だ。

ジャンプ大パンチは、先端部分がかするようにして当てただけでも、すぐにダッシュして技を出せば連続技になるし、大キックは出がかなり早く、横方向へなら大パンチより強い。中パンチはジャンプの頂点あたりで出してしまい、そのあとに続く中キック→大キック→地上連続技へとつなぐのだ。

CAPTAIN AMERICA

Visual Collection ヴィジュアル・コレクション

スーパージャンプ



1Pカラー



負け



勝ち



ガードポーズ



2Pカラー



TIMEOVER



登場



※キャプテン・アメリカのみ、登場シーンが2種類ある。ここではその両方を載せた。

前転起き上がり



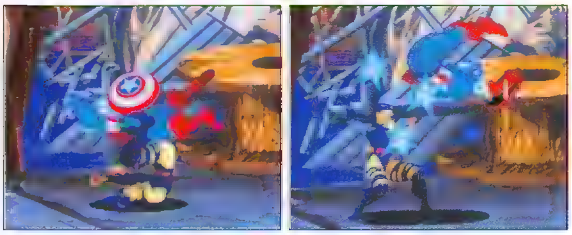
ピヨリ



挑発



ふりほどき



ジェム使用ポーズ



くらいポーズ



※挑発のコマンドは、⬇⬇＋ＳＴＡＲＴボタン。


SHUMA-GORATH
SHUMA-GORATH HAS BEEN WAITING FOR YOU--!

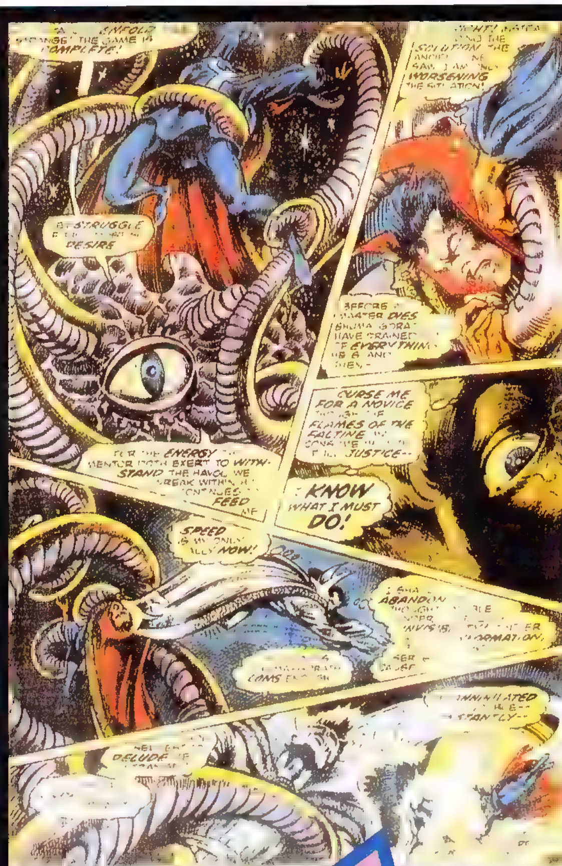
SHUMA-GORATH

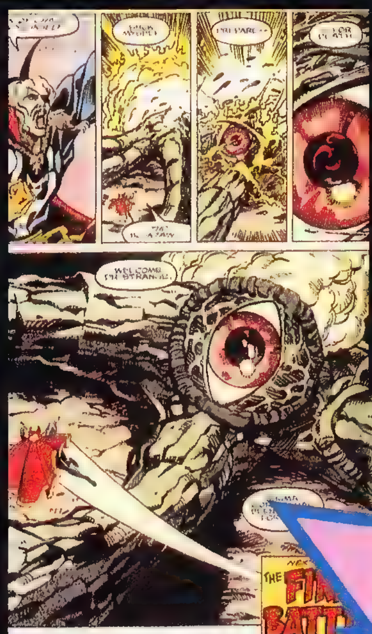
シュマゴラス

シュマゴラス

　異次元より現れた未知の超生命体。あらゆる生命体の絶滅をねらうが、その動機、目的は一切不明だ。次元から次元に自由に移動し、特定の姿を持たない。

　彼を見たものは、自分にとり一番恐ろしいものの姿として彼の姿を捉える。つまり本作中の彼（彼女？）も、その一形態に過ぎないのだ。







担当者より一言

Designen's Comment.

　登場キャラの中で一番制約のないキャラクターだったのでやりやすかったです。でもあまりになさすぎてさみしかったので他のキャラをちょっぴりうらやましく思ったりもしました。

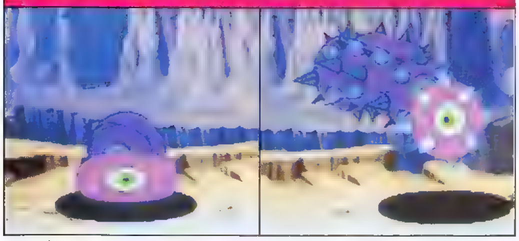
Special attacks & ability 必殺技、特殊能力

ミスティックステア	Ⓗ6	全Ⓖ可
←ため→+Ⓟ	(攻)4×6	
	(ピ)2×6	



シュマゴラスにとって非常に重要な飛び道具。攻撃判定が縦方向に幅広く、ウルヴァリンなどの一部のキャラ以外には、下から抜けられることはない。ダメージは少ないが削りダメージは多く、ゲージ増加量も多いので、削りに最適。小中大はスピードの違いだ。

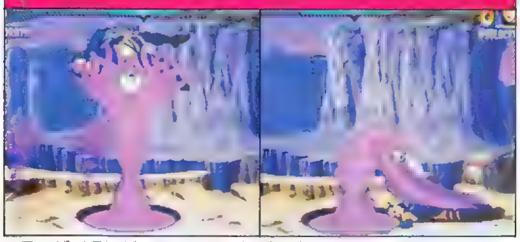
ミスティックスマッシュ	Ⓗ5	Ⓖ上、空中
←ため→+Ⓚ	(攻)7×4+10	
	(ピ)2×5	



小中大で軌道が異なる突進技。中大はしゃがみガード不可という特典もつく。ダメージが大きいので飛び道具などを読んで使うと良いが、ガードされると手痛い反撃を受ける。空中でも出せ、めくりっぽい使い方もできるので、その使い方が無難かつ有効。

※ただしミスティックスマッシュは、小のみ全Ⓖ可。

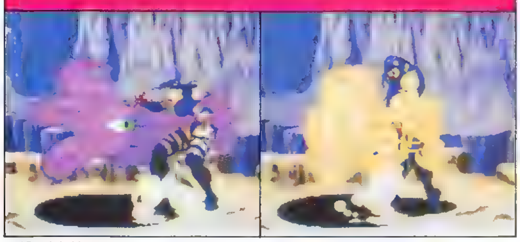
ディバイタリゼーション	Ⓗ2	投げ
敵の近くで →↘↓↙←+Ⓚ	(攻)26+17(追い打ち部分)	
	(ピ)0	



コマンド投げ。ダメージがそこそこあり、ゲージ増加量も多いので、ぜひともたくさん決めていきたい。ディバイタリゼーションは投げ可能な時間が長いので、相手のガード硬直中などに重ねておくと良いが、ジャンプでは確実に逃げられてしまうぞ。

※ディバイタリゼーションは、投げ+追い打ちで1セットの特殊な投げ技（2HIT技）になっている。

特殊能力①	→+中or大Ⓚ(敵の近く)で、敵に25ドットのダメージを与え、自分の体力を10ドット回復させる
敵の生命力を吸収できる	



地上、空中共に使える。地上のキック投げは立ち中キックで追い打ちをかけることができ、そこからエリアルレイブやカオスディメンジョンが入る。空中のキック投げは相手を離した直後に中パンチで追い打ちできる。むろん受け身は取れないので連続技と考えよう。

※投げ自体のダメージはゼロ。



ALL ACTIONS OF SHUMA-GORATH
シュマゴラス

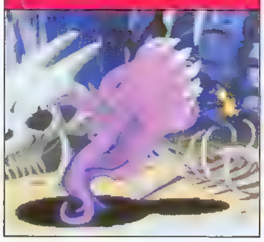
Various Technique 特殊技、投げ技、インフィニティ・カウンター

石化	Ⓗ1	Ⓖ上、空中
空中で↓+中Ⓚ	(攻)10	
	(ピ)6	



シュマゴラスがいかにもタコっぽい姿で石化し、落下する技。ジャンプの頂点付近、もしくはスーパージャンプ中に使用可能。一応しゃがみガード不可能だが、ガードされると致命傷クラスの反撃を受けるため、慎重に使おう。

かみつき投げ		投げ
敵の近くで ←or→+中or大Ⓟ	(攻)28/2	
	(ピ)0	



追い打ちをかけることができる通常投げ。追い打ちはダッシュ中パンチ→立ち中キック→エリアルレイブがおすすめだ。ただし受け身を取られると追い打ちをかけれないうえに、追い打ちしようとして出した立ち中キックに反撃されてしまうので注意しよう。

空中投げ	——	投げ
敵の近く(空中)で ↑以外+中or大Ⓟ	(攻)28/2	
	(ピ)0	

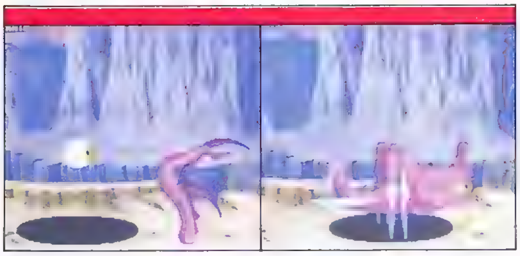


追い打ちをかけることができる空中投げ。追い打ちは、ダウンしている相手に空中で中パンチを当てて立ち中キックで浮かすか、地上に降りて立ち中パンチから立ち中キックにつなげるとよい。ただし地表近くで空中投げをしないとこの追い打ちは入らないぞ。

SHUMA-GORATH

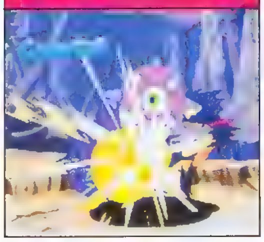
DASH

後ろダッシュ　　前ダッシュ



攻撃の糸口になったり、反撃で使ったりと非常に重宝する。シュマゴラスは立っていると意外に背が高いが、ダッシュ中はかなり背が低い。相手の飛び道具の下をくぐったりできる場合があるほどだ。歩くスピードが遅いことだし、移動はダッシュで決まり。

インフィニティ・カウンター	Ⓗ5	全Ⓖ可
ガード中に ⬅⬋⬇＋Ⓟ	㊙7×4+10	
	Ⓒ2×5	



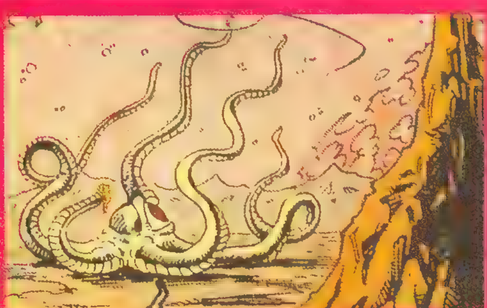
グラフィック的には小のミスティックスマッシュ。ただし出かかりからしばらくの間無敵なので信頼できる。プロトンキャノンの中でも平気だぞ。ただし相手の手足の先に当ててしまうと、ガードされて反撃を受けるので注意しよう。

カオスディメンション	——	投げ
⬇⬊➡＋ⓅⓅⓅ後 敵の近くで中or大攻撃	攻8(出かかり)+52	
	㋪12(出かかりの部分のみ)	

Infinity Special インフィニティ・スペシャル



シュマゴラスのアイデンティティーそのものというべき技。コマンドを入力すると変身し、変身中に中や大のボタンで相手をつかむことができる。もちろん相手をつかむ部分はガード不能だ。しかし攻撃判定が出るのはその部分だけでなく、変身する瞬間でも攻撃できる。この瞬間は無敵があり、しゃがみガードはまず不可なので非常に強力。この部分をヒットさせて浮いた相手を連続でつかむことも可能だ。



シュマゴラスの秘密

その怪しさ爆発ぶりで人気のシュマゴラス。当初編集部では、コイツはカプコンのオリジナルキャラではとウワサされていたマイナーキャラだ。最近は日本でもアメコミファンが増えてきたし、東京では原書をかなり早く入手できるような店も多い。コレクターといっていいレベルの人も中にはいると思うが、それでもいきなりシュマゴラスって誰?と聞かれても答えられないと思われる。

彼が登場したのはマーベルの「Dr.ストレンジ」シリーズ。ちなみにDr.ストレンジは本ゲームのベース「インフィニティ・ガントレット」にも登場している。

シュマゴラスはその第2シリーズにほんの数ページだけ登場、Dr.ストレンジと闘いをくり広げる。ここに掲載したのは、その貴重な1カット。全身が登場しているのはこのカットぐらいだ。そう、これを見てもわかる通り、シュマゴラスは原作では身長が30メートル近くあったのである。

立ち

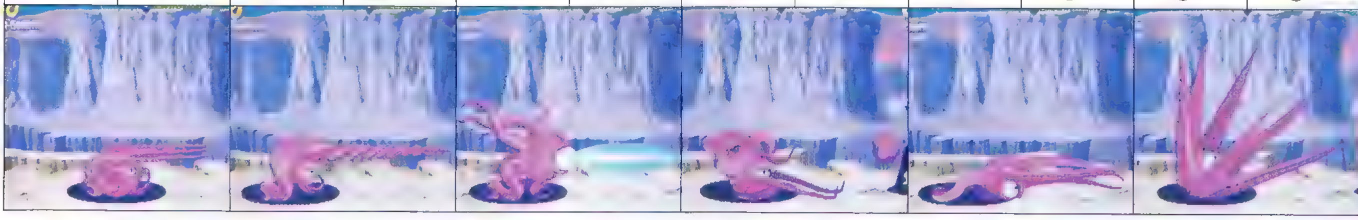
	小パンチ(連)	中パンチ	大パンチ	小キック	中キック(AS)	大キック
Ⓗ	1	1	1	1	1	6
Ⓖ	全Ⓖ可	全Ⓖ可	Ⓖ上下	Ⓖ上下	全Ⓖ可	全Ⓖ可
攻	8	10	14	8	10	3×6
ピ	2	6	12	2	2	2×6



※画面上には2HITと出るが、実際にはもっと多くHITしている（正確には足の数の分だけ）。

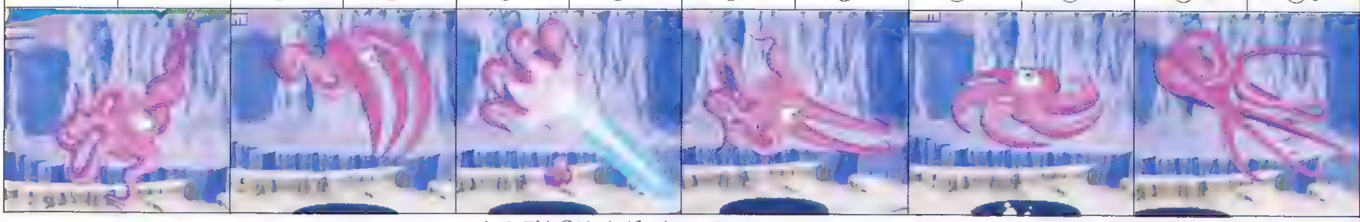
しゃがみ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ	小キック	中キック	大キック
Ⓗ	1	2	1	1	1	1
Ⓖ	Ⓖ上下	Ⓖ上下	Ⓖ上下	Ⓖ下	Ⓖ下	全Ⓖ可
攻	8	6+4	14	8	9	12
ピ	2	4+3	12	2	3	8



垂直ジャンプ

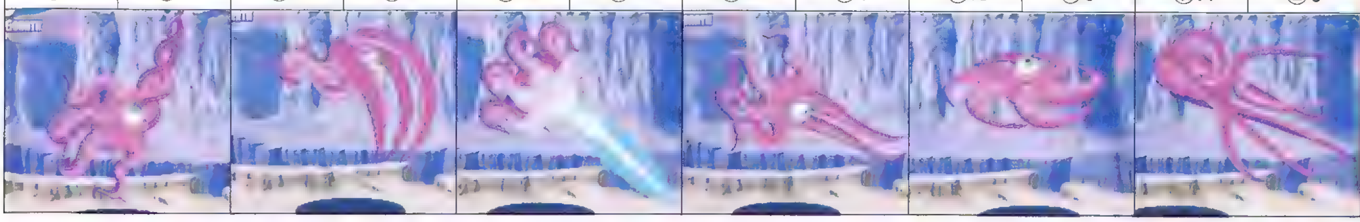
	小パンチ	中パンチ	大パンチ(AF)	小キック	中キック	大キック(AF)
Ⓗ	1	1	1	1	1	1
Ⓖ	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中
攻	8	10	14	8	10	14
ピ	0	0	0	0	0	0



※ジャンプ大Ⓟは、レバーを↗or↑or↖に入れると、上方向のパンチになる。

斜めジャンプ

	小パンチ	中パンチ	大パンチ(AF)	小キック	中キック	大キック(AF)
Ⓗ	1	1	1	1	1	1
Ⓖ	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中	Ⓖ上、空中
攻	8	10	14	8	10	14
ピ	0	0	0	0	0	0



通常技

硬直は長めだが個性が明確で、見た目にも面白いシュマゴラスの通常技を見てみよう。

まず小技から。よく使うのは立ち小パンチとしゃがみ小パンチだ。立ち小パンチは出るのが早く、相手とあまり離れないので、立ち中キックからエリアルレイブを狙うときに最適。しゃがみ小パンチは相手ののけぞりが長いので、溜め時間をかせぐのに便利。

中技はどれも重宝する。立ち中パンチはダウンしている相手への追い打ちに使う。しゃがみ中パンチは少し影が薄いが、溜め時間をかせぐには便利な技。立ち中キックは浮かせ技で、エリアルレイブを狙うときになくてはならない技。しゃがみ中キックは非常に背が低いので、スパイダーマンのウェブボールの下から反撃できる貴重な存在だ。

最後の大技は相手の硬直が長いので、キャンセルをかければ相手を長い時間固めておくことができる。立ち大パンチやしゃがみ大パンチはやられ判定が前に出ないので、相手に暴れられても比較的安全。立ちのほうがモーションが早く、しゃがみのほうがリーチが長い。立ち大キックは積極的に使っていく技とはいいがたいが、出てしまっても安全度は高い。しゃがみ大キックは大技の割に出が早いので、単体で反撃などに使える。多用することになるだろう。ある程度対空になる点も見逃せない。

シュマゴラスの通常技は、パッと見だと使いにくいように見えるが、状況に応じた技を使えば素晴らしい性能を発揮してくれるぞ。

SHUMA-GORATH

Visual Collection ヴィジュアル・コレクション

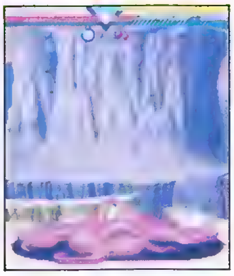
スーパージャンプ



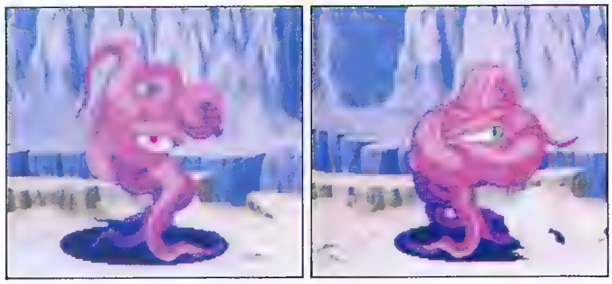
1Pカラー



負け



勝ち



ガードポーズ



2Pカラー



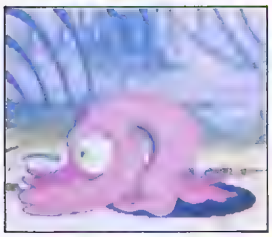
TIMEOVER



登場



前転起き上がり



ピヨリ



挑発



ふりほどき



ジェム使用ポーズ



くらいポーズ



※挑発のコマンドは、⬇⬇＋START ボタン。

BLACKHEART



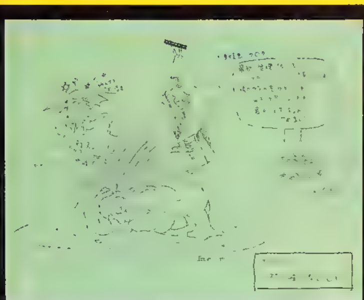
BLACKHEART
ブラックハート

ブラックハート

本作のベースストーリーとなっているエピソード、「インフィニティーガントレット」。その中で重要な役割を演じるのが冥界の支配者、メフィスト。ゲームに彼本人は登場しないが、その息子がブラックハートである。

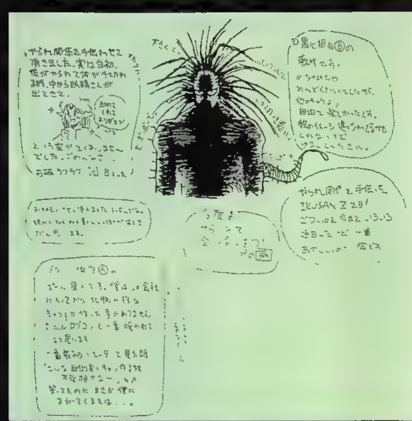
ブラックハートはかつて父であるメフィストに逆らったため、正気を奪われた上、冥界を追放された。そのため父を抹殺し、王座を奪おうと画策する。











Special attacks & ability 必殺技、特殊能力

ダークサンダー	Ⓗ1	全Ⓖ可
←↙↓↘→＋Ⓟ	㉆18	
	Ⓔ0	



手から稲妻を放つ、いわゆるビーム系の飛び道具。大は斜め上へ、中は水平に稲妻を発し、小は斜め下に発せられた稲妻が地面を這う。

技の出は早くないが、スピードは速く一瞬で相手に到達するため見切られにくい。が、読みが外れるとエリアルの餌食なので要注意。

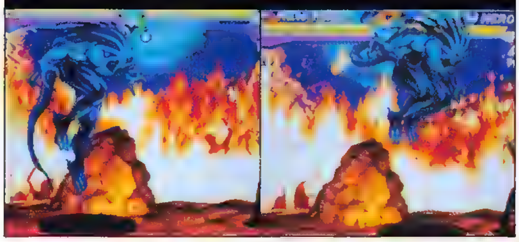
インフェルノ	Ⓗ3	全Ⓖ可
→↘↓↙←＋Ⓟ	㉆10	
	Ⓔ0	



相手の足元に魔法陣を描き、そこから柱状に電撃を発する。小だと目の前に、大は遠くに魔法陣を出すが、入力時に相手がより近くにいた場合、その足元へ出現する。威力が高く、相手の∞ゲージを減らす効果を持つ雷と、出の早い氷結を使い分けよう。

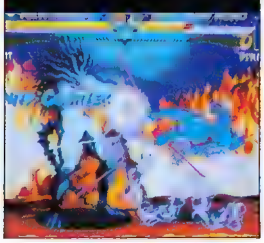
※インフェルノは、コマンド入力直後に中Ⓟを押せば氷結（㉆9、Ⓔ2）に、大Ⓟを押せば火炎（㉆6、Ⓔ2）になる。

特殊能力①	空中にいるとき、レバーを2回素早く入力することで、空中ダッシュが可能（前後2方向のみ）
空中でダッシュできる	



地上でのダッシュが特殊で、ジャンプの高いブラックハートの機動力を支える超重要な能力。空中ダッシュ中の攻撃はすべて自動的に相手方向に出てくれるのでかく乱にも便利。ただしノーマルジャンプからではダッシュの前後計1回しか攻撃が出せないので注意。

インフィニティ・カウンター	Ⓗ1	全Ⓖ可
ガード中に ←↙↓＋Ⓟ	㉆25	
	Ⓔ0	

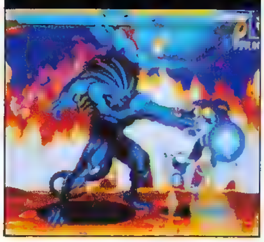


性質的には小ダークサンダーとほぼ一緒だが、１本しかない∞ゲージをまるまるもっていくだけあって威力は高い。飛び道具ではあるがやはり近くでの使用がオススメ。対空としてもそれなりに使える。∞スペシャルにこだわらず要所で使っていこう。



Various Technique 特殊技、投げ技、インフィニティ・カウンター

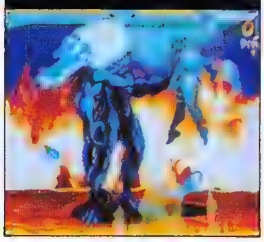
中パンチ（キック）投げ	――	投げ
敵の近くで ←or→＋中Ⓟor中Ⓚ	㉆26/2	
	Ⓔ4	



つかみ技のように見えるがれっきとした投げ技。ダッシュ、空中ダッシュ、跳び込み、しゃがみ小Ⓚから、ときどき使うと効果的。

前転起き上がりされなければしゃがみ中Ⓚで追い打ちが可能、画面端ならしゃがみ中Ⓚ→立ち中Ⓟからのエリアルレイブが狙えるぞ。

大パンチ（キック）投げ	――	投げ
敵の近くで ←or→＋大Ⓟor大Ⓚ	㉆26/2	
	Ⓔ4	



グラフィックが違うほかは、中ボタンでの投げとの大きな違いはない。一応、中投げは下に、大投げは横方向に相手を叩きつけるため、前転起き上がりのタイミングをずらすことは可能だ。特に追い打ちが変化するわけでもないので意識して使い分ける必要はない。

空中投げ	――	投げ
敵の近く（空中）で ↑以外＋中or大Ⓟ	㉆26/2	
	Ⓔ4	



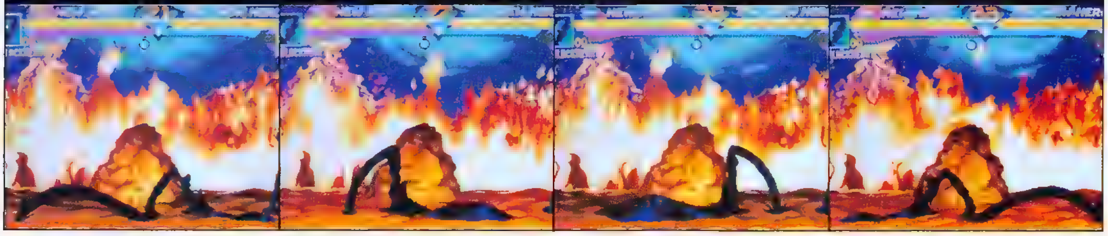
投げ間合いが広いらしく、非常に投げやすい。また、スーパージャンプ中であれば、下降ぎわの中Ⓚで追い打ち、立ち中Ⓟで跳ね上げ、エリアルレイブへもっていくことが可能だ。前転起き上がりで回避可能だが、コマンドは左右逆になり、難しい。連続技の要だ。

※空中投げは、↑以外＋中or大Ⓚでも入力が可能。

BLACKHEART

DASH

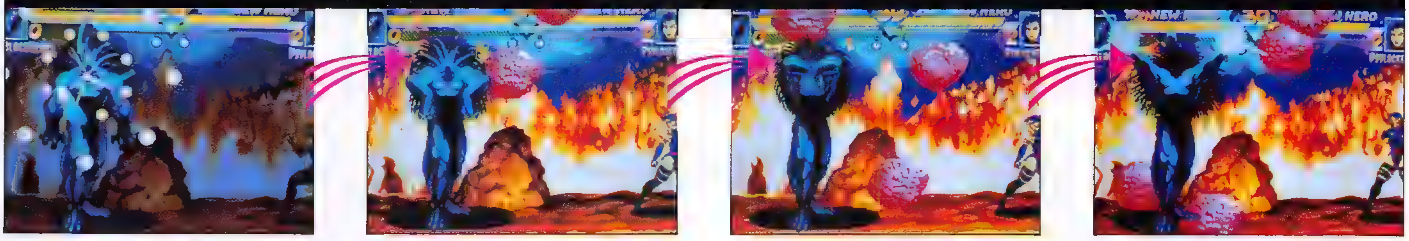
後ろダッシュ(長)　後ろダッシュ　前ダッシュ　前ダッシュ(長)



影と化している間は無敵という、マーヴルのなかでは唯一の特殊なダッシュ。他キャラのダッシュのように途中で止めることはできず、前後ともにレバーを入れ続けるか放すかで長短2種類のダッシュが存在する。入力してから無敵になるまでのスキは意外に大きい。

Infinity Special インフィニティ・スペシャル

アーマゲドン	Ⓗ30前後	全Ⓖ可
↓↘→+ⓅⓅⓅ+Ⓟ連打	(攻)8×30前後	
	(ヒ)0	



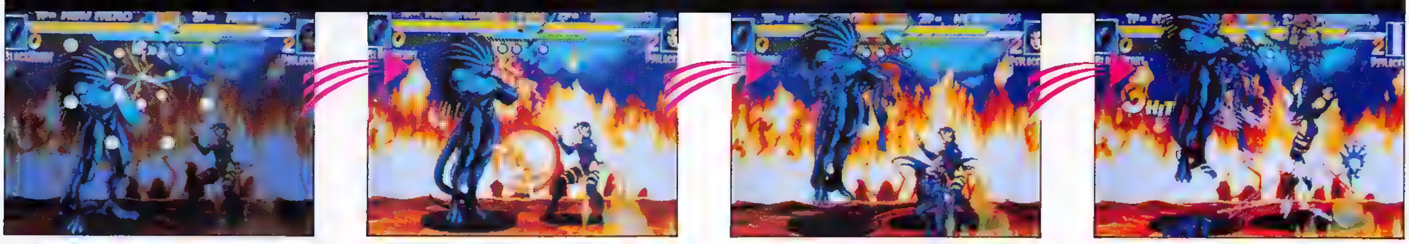


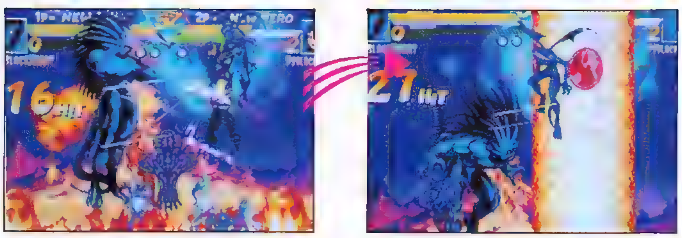
空から無数の隕石を降らせるアーマゲドン。ふつうに出しては良くて10ヒット。連続ヒットすらしないこともあるが、ボタン連打+レバー一回転で隕石の数、密度、範囲、時間が爆発的にアップ。30前後ヒットし、ゲージの半分近いダメージ、ガードされても目盛2つ分削ることが可能だ。

さらにこのあと、落ちてくるところへ立ち中パンチを当て、エリアルレイブへもってくことも可能だ。

※アーマゲドンは、コマンド入力後Ⓟ連打することによってＨＩＴ数が上昇する。

ハートオブダークネス	Ⓗ35前後	全Ⓖ可
↓↘→+ⓀⓀⓀ	(攻)6+4×34前後+9(最後)	
	(ヒ)0	





インフェルノと同様に相手の足元に魔法陣を描き、そこから様々な魔物を無数に召喚、攻撃しつつ持ち上げていく。インフェルノよりホーミング性能が高く、後ろに出したり、真下に出してハートオブダークネスの中に入ってしまうこともできる。
ヒット後、ブラックハートはスー

パージャンプ状態、遠くで当てても空中ダッシュで近づき、エリアルレイブにもっていける。

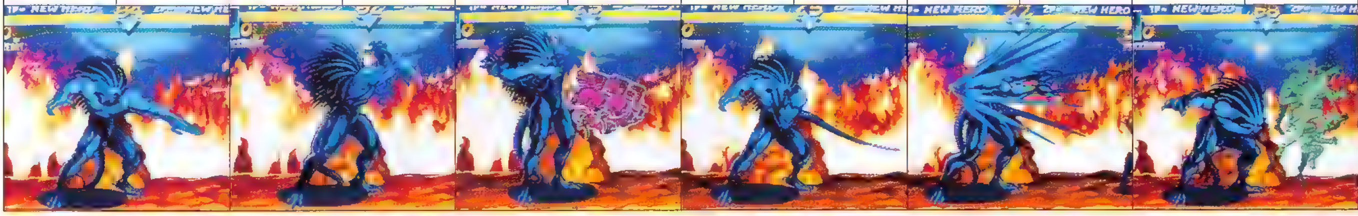
※ハートオブダークネスは、当てた位置、敵キャラなどによってＨＩＴ数が変化する。

●デーモン、ゾンビが発生する通常技は、それらが当たるのも含めての数値です。なお、デーモン、ゾンビのデータは、攻4、ピ1。

basic arts 通常技

立ち

小パンチ(連)		中パンチ(AS)		大パンチ		小キック(連)		中キック		大キック	
Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ6	全Ⓖ可	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ7	全Ⓖ可
攻8	ピ2	攻12	ピ6	攻14+4×5	ピ6+1×5	攻8	ピ2	攻12	ピ6	攻14+4×6	ピ6+1×6



※立ち小Ⓟ連打の2HIT目は、攻10。

※立ち小Ⓚ連打の2HIT目は、攻10。

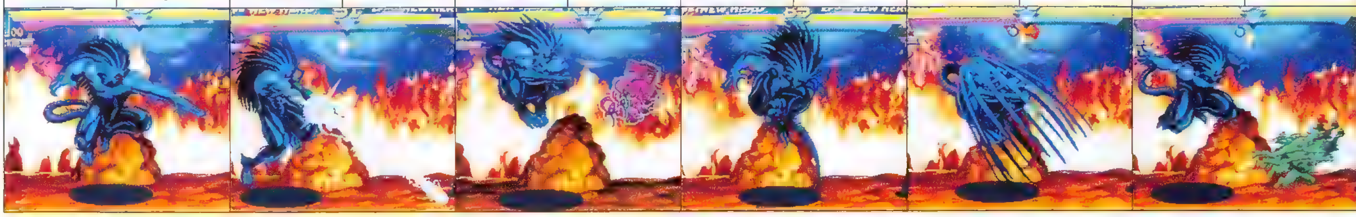
しゃがみ

小パンチ(連)		中パンチ		大パンチ		小キック(連)		中キック		大キック	
Ⓗ1	Ⓖ上下	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ3	Ⓖ上下	Ⓗ1	Ⓖ下	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ1	Ⓖ上下
攻6	ピ2	攻12	ピ6	攻14+4×2	ピ6+1×2	攻6	ピ2	攻12	ピ3	攻24	ピ1



垂直ジャンプ

小パンチ		中パンチ		大パンチ		小キック		中キック AF		大キック	
Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ3	全Ⓖ可	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ5	全Ⓖ可
攻6	ピ0	攻8	ピ0	攻4×3	ピ1×3	攻6	ピ0	攻12	ピ0	攻4×5	ピ1×5



斜めジャンプ

小パンチ		中パンチ		大パンチ		小キック		中キック AF		大キック	
Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	全Ⓖ可	Ⓗ3	全Ⓖ可	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ1	Ⓖ上、空中	Ⓗ5	全Ⓖ可
攻6	ピ0	攻8	ピ0	攻4×3	ピ1×3	攻6	ピ0	攻12	ピ0	攻4×5	ピ1×5



通常技

変わった通常技の多いMSHのなかで、さらに特異な技がブラックハートの大Ⓟ、大Ⓚであろう。大Ⓟで出る赤い魔物（デーモン）は相手に取りついている間、体力を奪い続け、大キックの緑の魔物（ゾンビ）は一定時間相手の動きを封じる効果を持つ。

どちらもレバガチャで、その気になれば一瞬で振りほどけるうえ、振りほどいた瞬間はレバーがどこに入っていてもガードできてしまうので、エリアルを狙うより、キャンセルダークサンダーやインフェルノを狙っていこう。悪くとも削りにはなるぞ。

もう1つ注意しておきたいのが、デーモン、ゾンビが消えるか振りほどかれるまでは、大Ⓟ、大Ⓚボタンには触れないこと。せっかくヒットさせても効果を発揮する前に消えてしまうためだ。また、ブラックハート本体がダメージを受けても消えてしまうので相打ちは禁物だ。

個々の技の細かい使い方などについては対戦攻略のページを参照してほしい。

これら以外に地上の通常技で使うのは、立ちorしゃがみ小Ⓚとエリアル開始技である立ち中Ⓟぐらい。中Ⓚも立ち、しゃがみともに使いやすいがコンボにつなげにくく、単発になりがちなのでイマイチ。

ジャンプ攻撃のほうは判定が強くめくりにも使える中Ⓚか、ビーム状の電撃を伸ばし、∞ゲージを減らすことのできる中Ⓟが非常に使える。

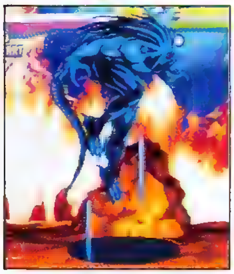
大Ⓟ、大Ⓚはいずれも出が遅く、クセの強い技ばかり。

そこで小技、中技、必殺技との連携は必要不可欠だ。

BLACKHEART

Visual Collection ヴィジュアル・コレクション

スーパージャンプ



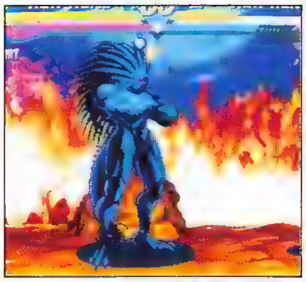
1Pカラー

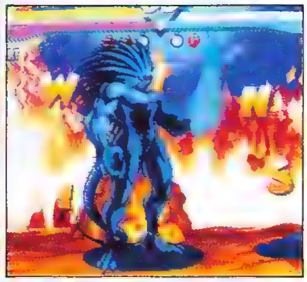


負け



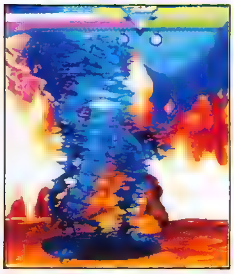
勝ち







ガードポーズ



2Pカラー



TIMEOVER



前転起き上がり



ピヨリ



挑発



登場







ふりほどき



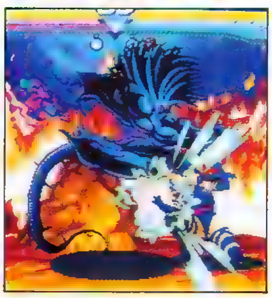


ジェム使用ポーズ



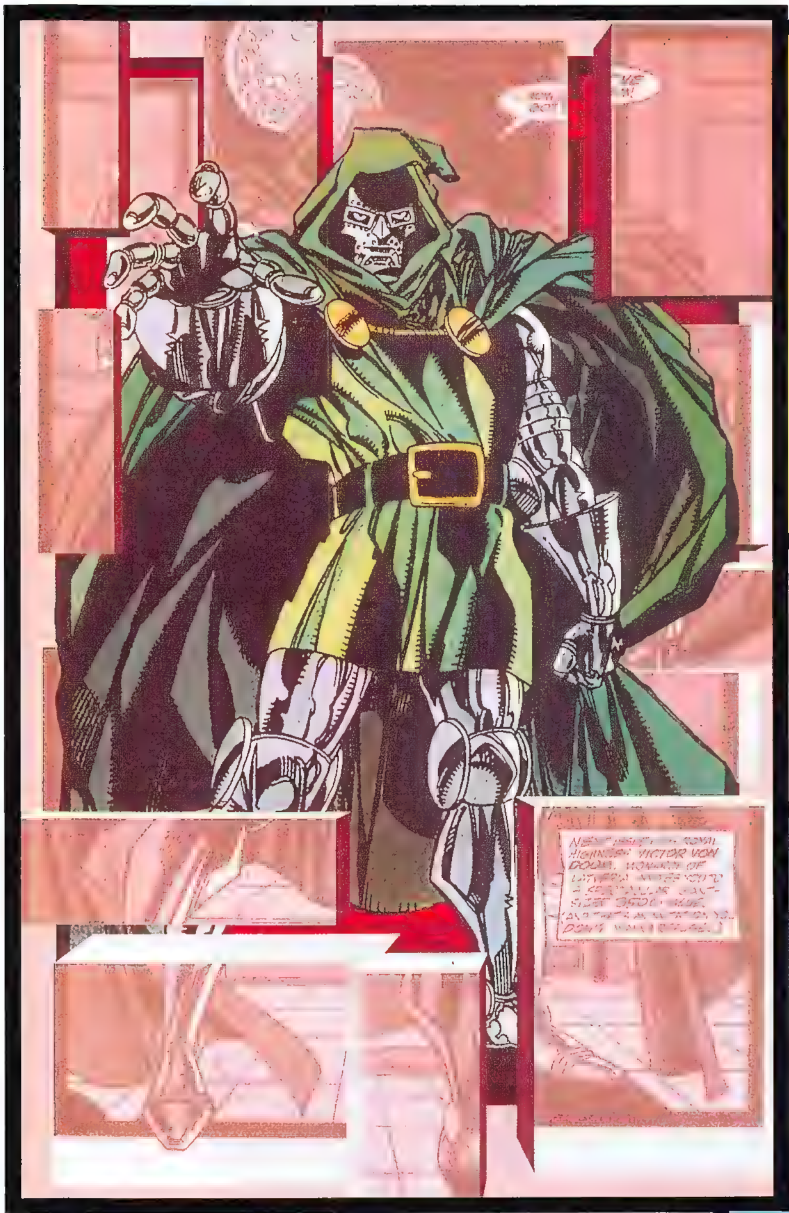
くらいポーズ





※挑発のコマンドは、⬇⬇+ＳＴＡＲＴボタン。

DOCTOR DOOM
ドクタードーム

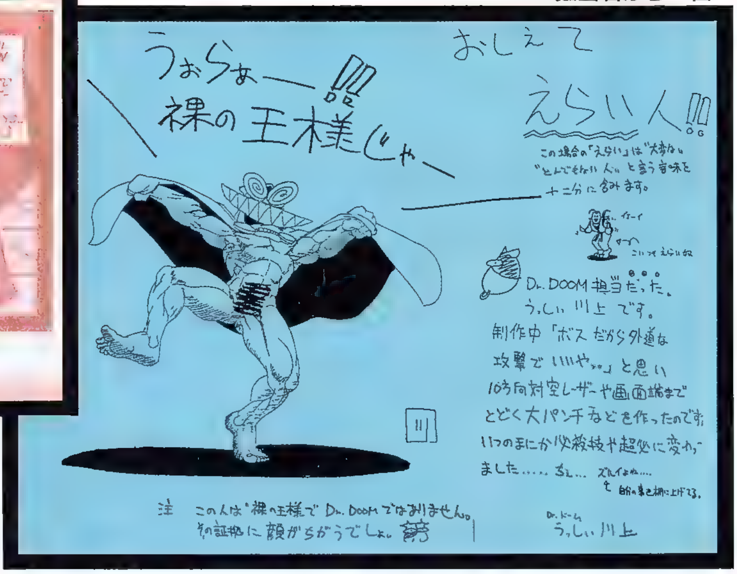


本名　ビクター・フォン・ドーム

東ヨーロッパの小国、ラトヴァリアの専制的な君主。天才的な頭脳の持ち主で、エゴイスト。誇大妄想癖があり、強大な権力欲により全宇宙の制覇をもくろむ。

本作ではサノスの手前のボスとして登場するが、ベースストーリーのインフィニティーガントレットでは、スーパーヒーロー達と手を組んでサノスに立ち向かう。

担当者から一言



THANOS サノス

サノス

　エターナルズと呼ばれる超人類種族の末裔。サノスは土星の衛星タイタンに暮らしていたが、自らの手でエターナルズのほとんどを滅ぼし、その支配者を名乗る。

　やがて多くの星を制服、スーパーヒーローのキャプテン・マーベルやシルバー・サーファー達と闘いを繰り広げるのだ。



担当者から一言



Designen's Comment.

　カプコンにいてこれが初めての対戦格闘で、その上メインをはるなどと、贅沢のきわみというのを味わせてもらいました。MSHは、X−MENの続編でありながら、オリジナリティあふれるキャラクターが魅力だとおもっています。どれか１人でも思い入れのあるキャラクターをつくって敵となるスーパーヒーローたちをビシバシやっつけてやってください。

アドバンスド 読者プレゼント

今回は、なぜか発見しづらいページにある読者プレゼントのコーナー。運よく見つけられたチミだけに気前よくプレゼントするッス！

カプコン提供



零 マーヴル・スーパーヒーローズポスター5名



初 D&D「19XX小冊子2冊セット」5名

ゲーメスト編集部提供

弐 マーヴル・スーパーヒーローズ業務用ゲーム基板＋パナカスタムロング＋ハーネス１名





参 ゲーメストビデオ「マーヴル・スーパーヒーローズ」5名

締め切り 1996年4月19日 当日消印有効



四 ストZEROテレカ(12種類１セット1名＋各１枚12名：＊1)13名

五 ゲーメストビデオ「ストリートファイターZERO」5名





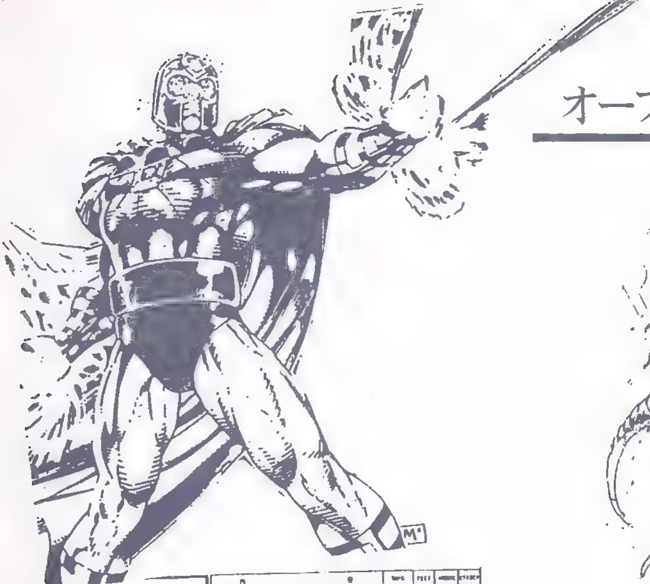
六 フェリシアビッグタオル2名

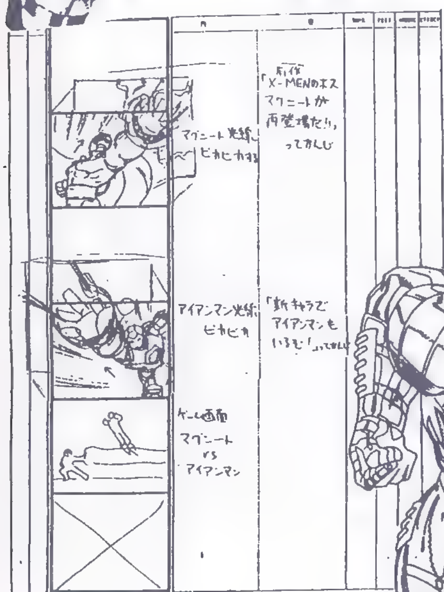
応募要項

付属のアンケート葉書に必要事項を記入のうえ、編集部あてに返送して下さい。抽選にて、ご希望のプレゼントを差し上げます。当選者発表はゲーメスト本誌誌上にて行います。なお、発表から発送までは、多少お時間を頂くことがあります。あらかじめご了承下さい。

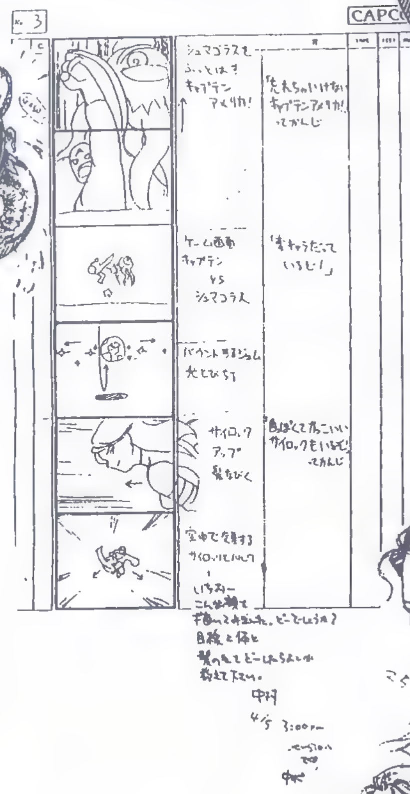
＊１：絵柄は編集部にて決定させて頂きます

オープニングデモ原画＆絵コンテ







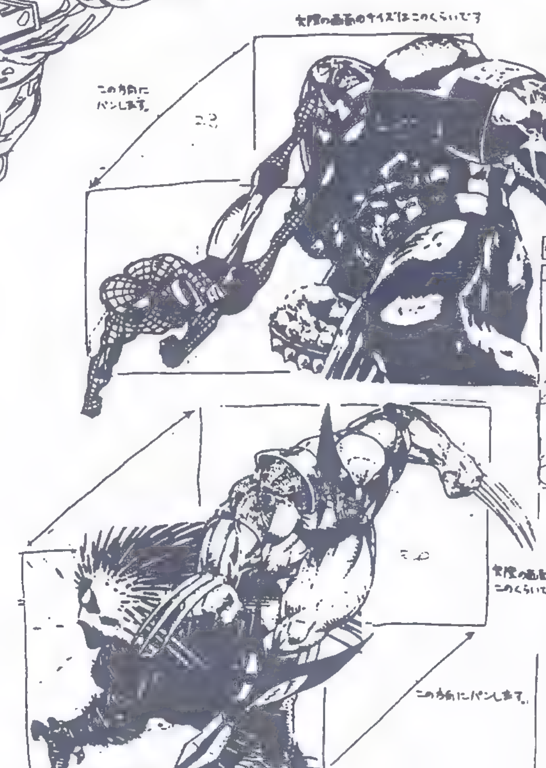


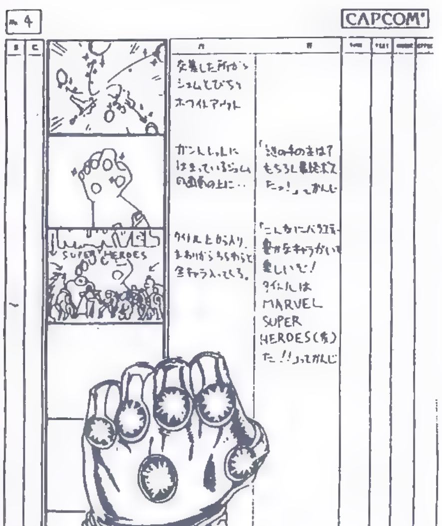


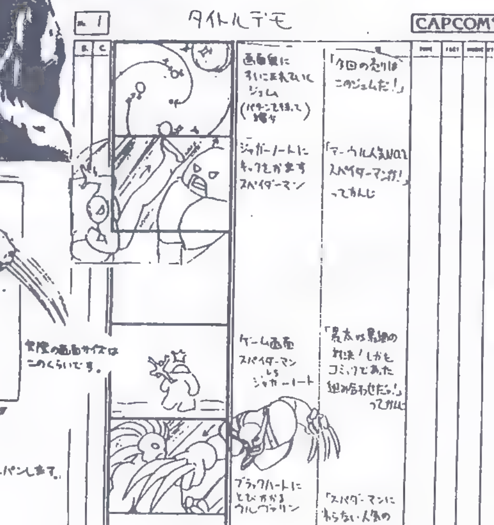
ここに掲載したのはM. S. H. のオープニングの演出絵コンテとデモの原画。





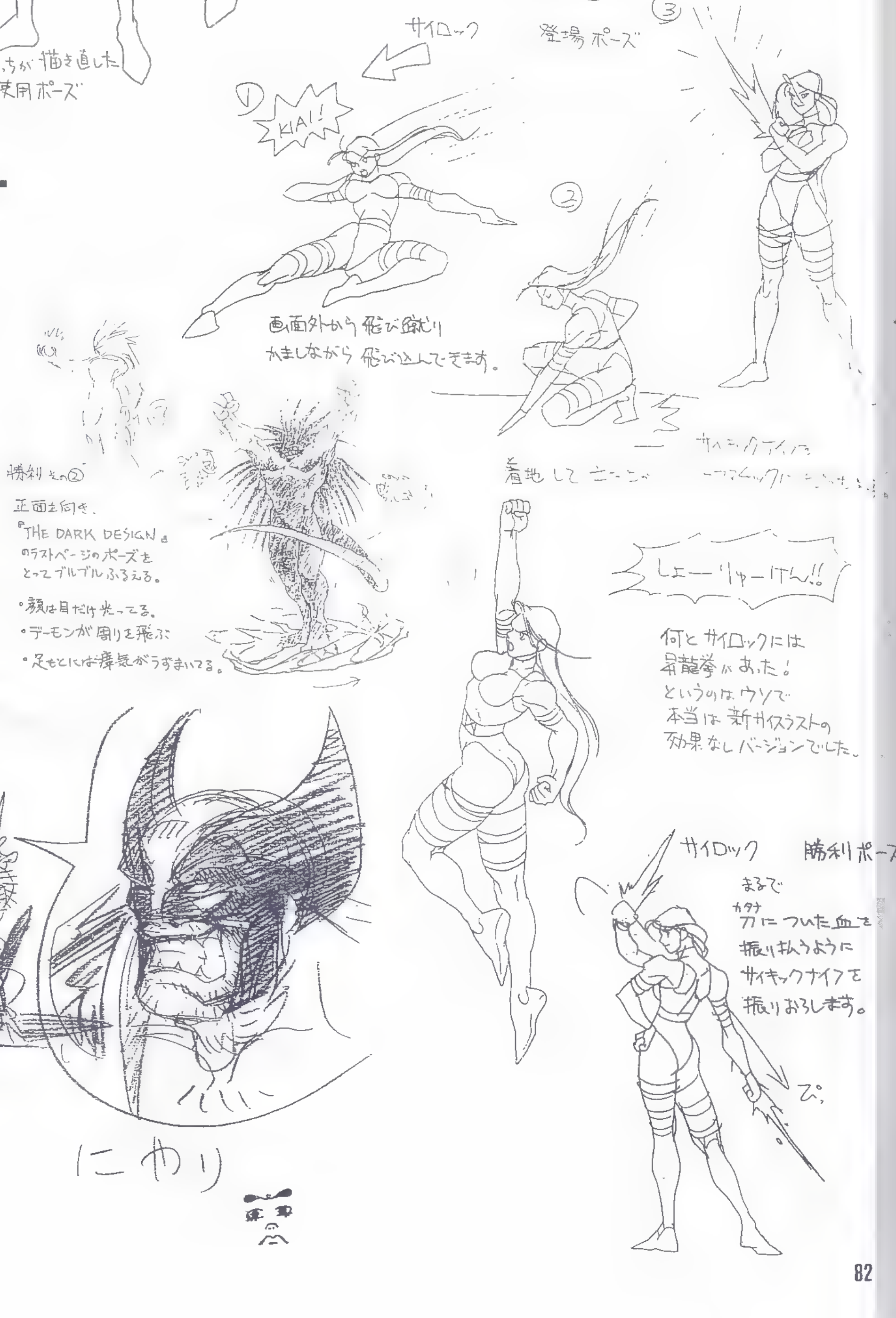


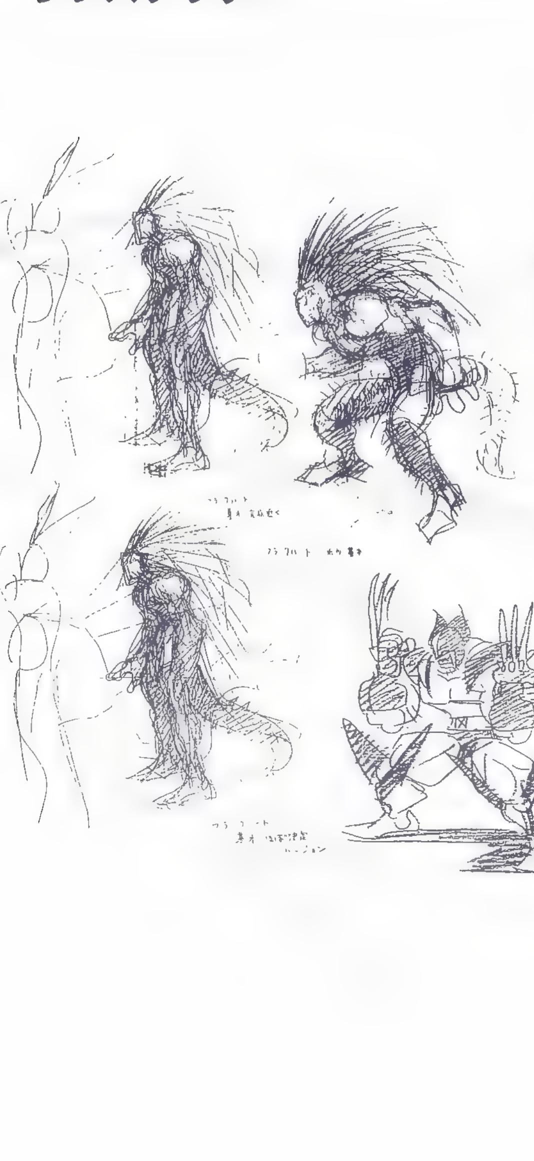


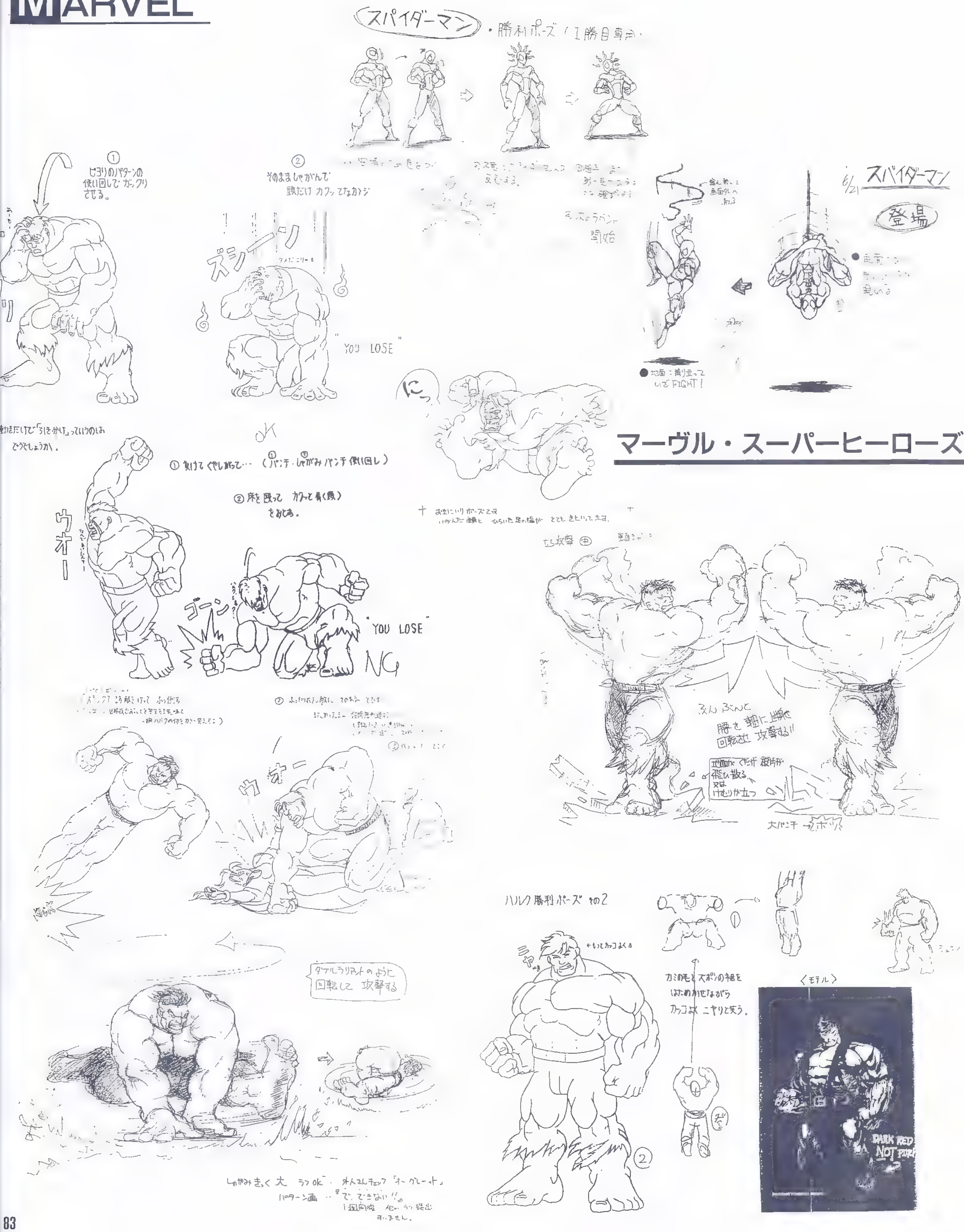



サイロック 引き分け勝ち ラフ案
もう一度 かかって らっしゃ〜い
というイメージです。
軽くあしらう様な感じで手まねきする。
最初、ジェムは投げて使用するという企画でした。描いた後に変更がかかり…。
下半身
登場、
使い回し
んで、こっちが描き直したジェム使用ポーズ
キッ
煙幕の中から現われるという登場シーンを考えていたのですがMarvelの方から「マジシャンみたいでやだ。」とあえなく没になったものです。
これにけむり重ねる予定でした。

ラフスケッチ

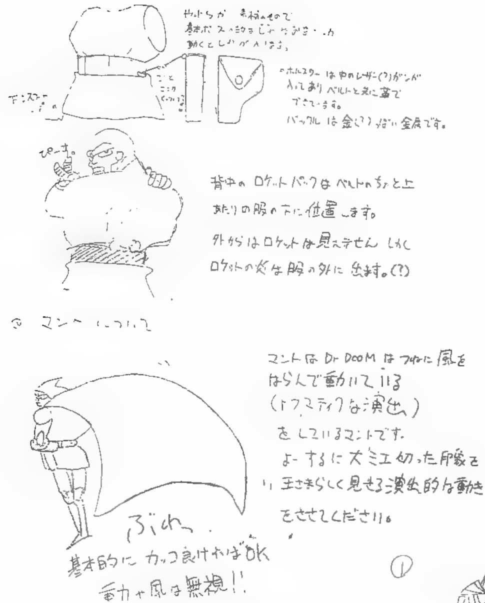

サイロック
登場ポーズ
KIA!!
画面外から飛び蹴りかましながら飛び込んできます。
着地して
勝利その②
正面を向き、『THE DARK DESIGN』のラストページのポーズをとってブルブルふるえる。
・顔は目だけ光ってる。
・デーモンが周りを飛ぶ
・足もとには瘴気がうずまいてる。
しょーりゅーけん!!
何とサイロックには昇龍拳があった！というのはウソで本当は新サイスラストの効果なしバージョンでした。
サイロック 勝利ポーズ
まるで刀についた血を振り払うようにサイキックナイフを振りおろします。
ぴっ
にやり

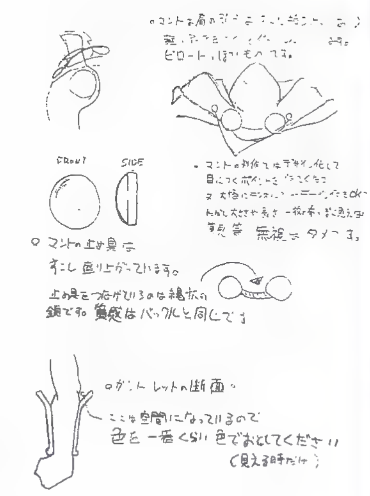




マーヴル・スーパーヒーローズ


ピヨピヨ
Dr. DOOMの着ている鎧が敵の攻撃によって一時的に暴走を起こし
制御不能になり体や関節から炎や煙がふき出している。
DOOM本人は動こうとするのだが思いどうりにならず
体をガクガクふるわせるだけしかできない。

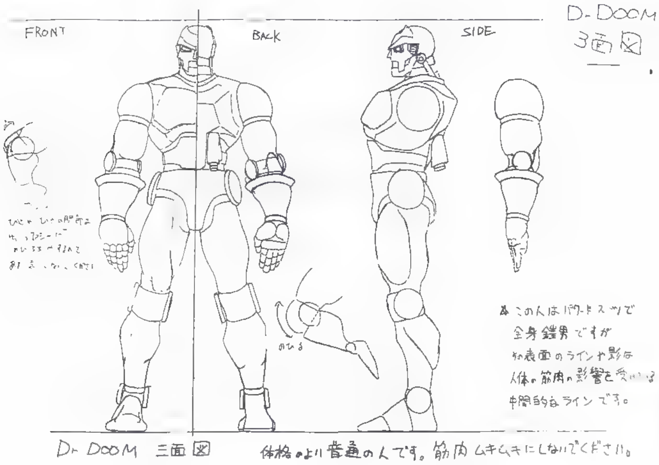

背中のロケットパックはベルトのちょと上
あたりの服の下に位置します。
外からはロケットは見えません しかし
ロケットの炎は服の外に出ます。(?)
マントについて
マントはDr. DOOMはつねに風を
はらんで動いている
(ドラマティックな演出)
をしているマントです。
ようするに大ミエ切った形を
いきさらしく見せる演出的な動き
をさせてください。
ぶわ.
基本的にカッコ良ければOK
重力や風は無視!!

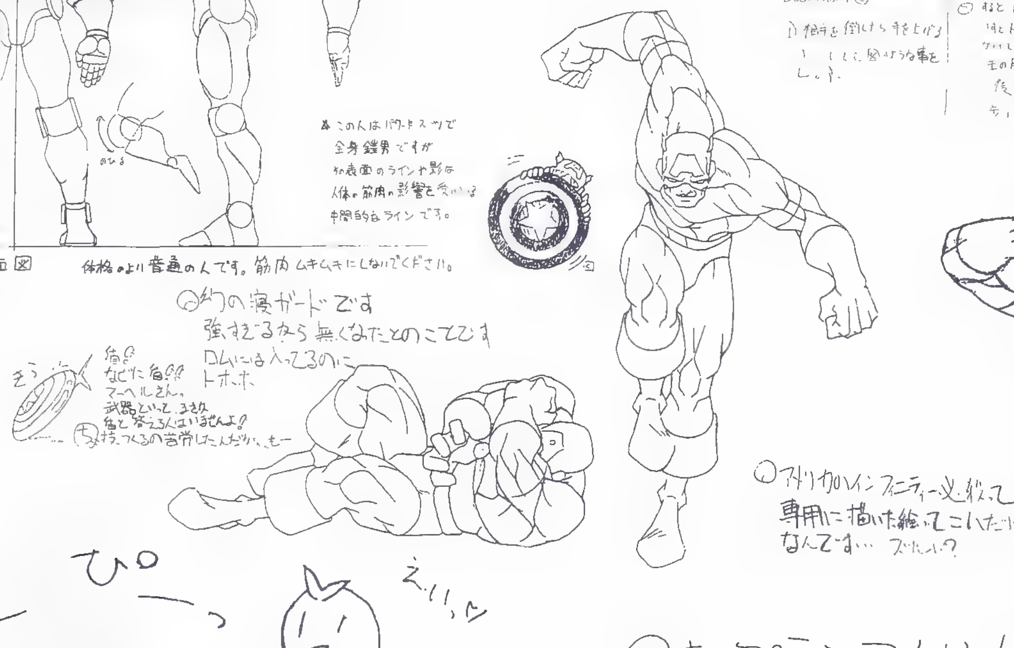

FRONT
SIDE
ガントレットの断面
ここは空間になっているので
色を一番くらい色でおとしてください
(見える時だけ)


Dr. DOOM
基本
ポーズ


①
②
勝利 1本目
勝利 2本目

各種ラフスケッチ


FRONT
BACK
SIDE
D. DOOM
3面図
D. DOOM 三面図
体格のより普通の人です。筋肉ムキムキにしないでください。


幻の盾ガードです
強すぎるから無くなったとのことです
ロムには入ってるのに
トホホ
アメリカンインフィニティー必殺で
専用に描いた絵ってこれだけ
なんですけ…


ぴーっ
ドカーン

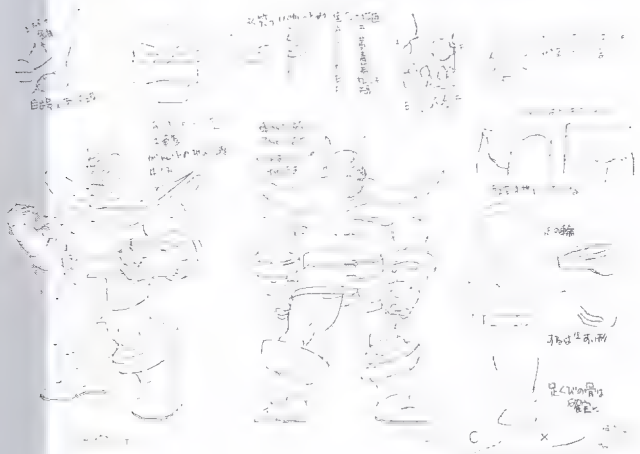

◎キャプテンアメリカ
勝利ポーズ

MARVEL















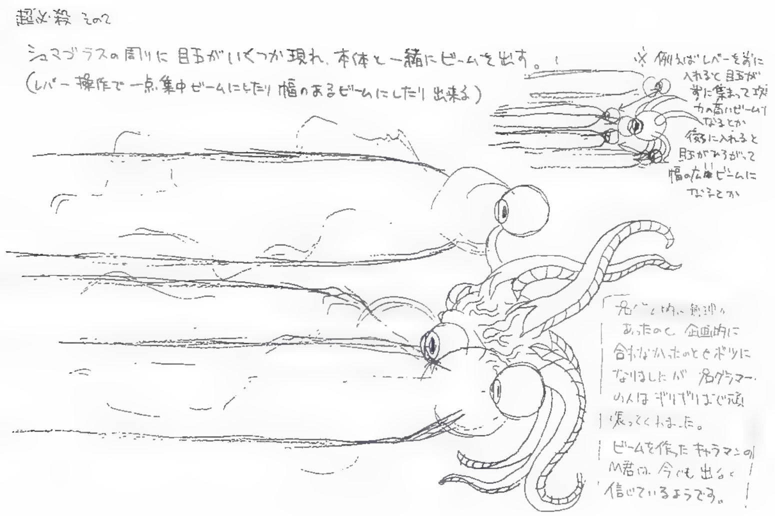




マーヴル・スーパーヒーローズ



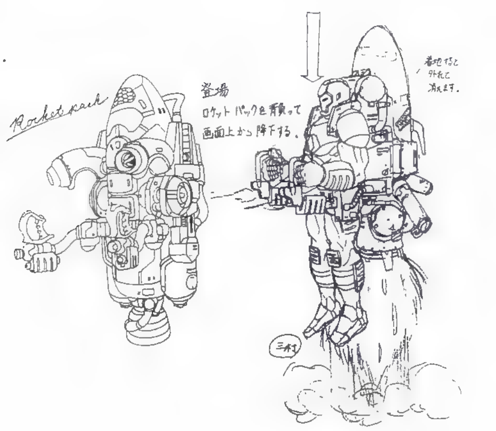






各種スケッチ類

ここでは必殺技のラフスケッチ、各キャラの設定などを掲載。

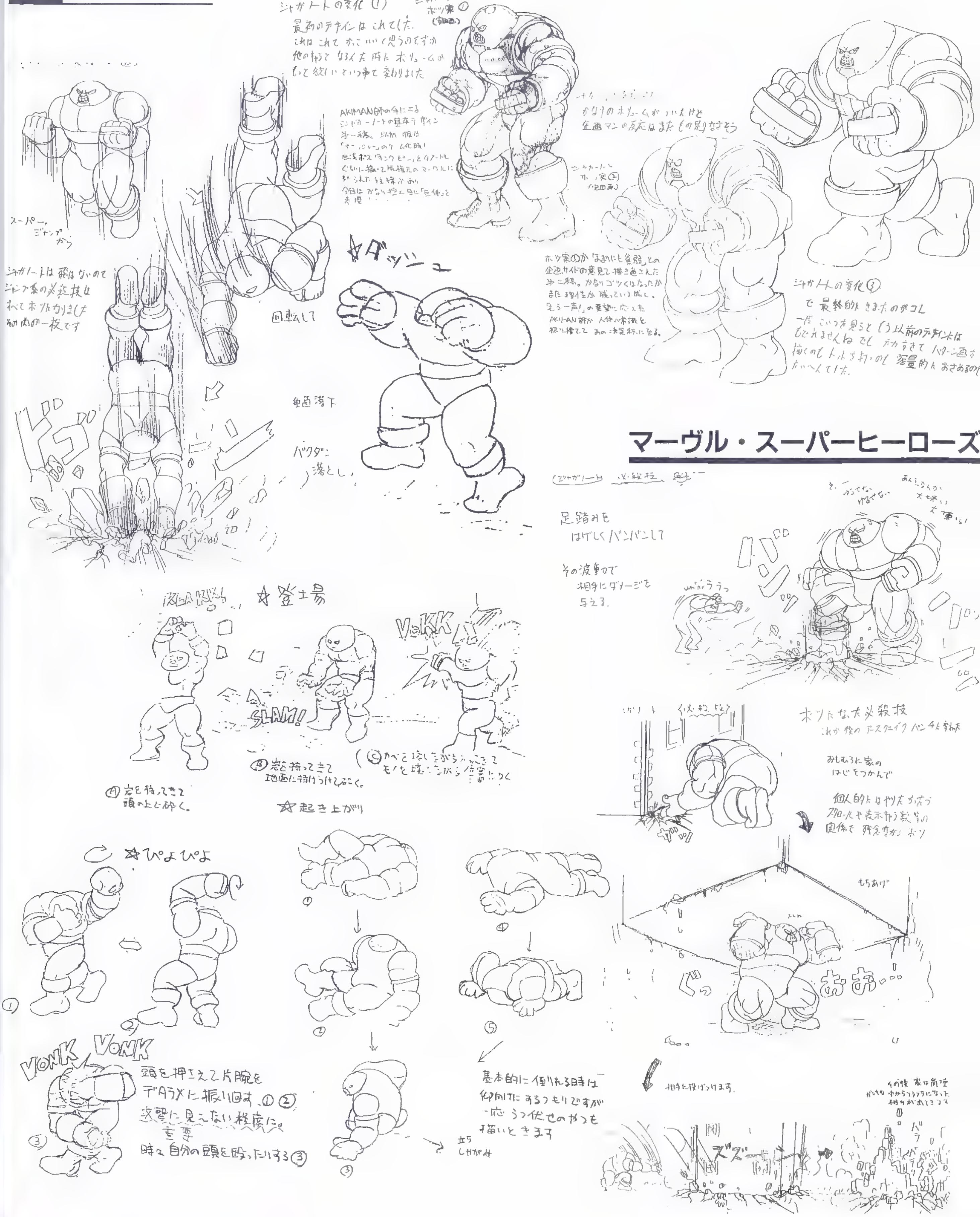


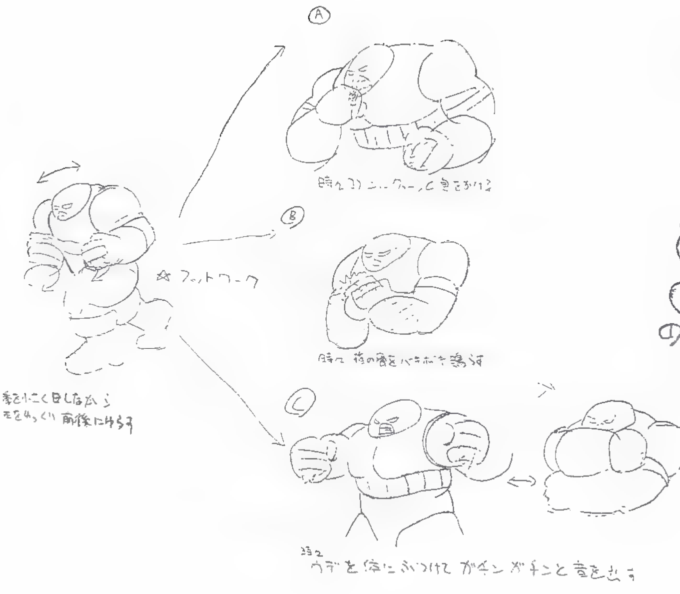






マーヴル・スーパーヒーローズ

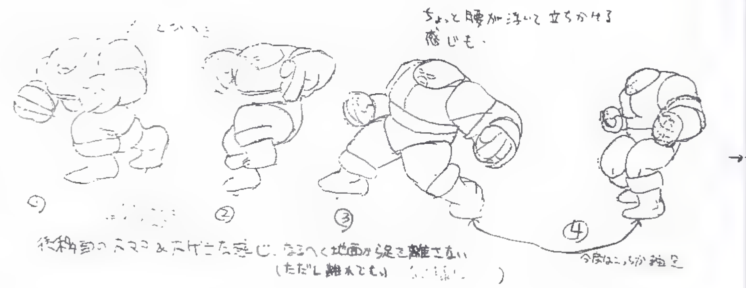






ジャガーノートラフスケッチ

ジャガーノートの各種アクションの指定。右上のコメントを読むと、X−MENとほぼ同時進行でキャラを作っていたようだ。







MARVEL

ブラックハート



サノス城で戦いを見守っていたメフィストがその正体を現わします。
メフィストは息子ブラックハートをほめたたえ、ジェムを渡すよう言います。
しかしブラックハートは、ジェムの力をもってメフィストを倒し、積年のうらみをはらします。

ブラックハートは地獄（HADES）の新たな王となります。

スパイダーマン個別エンディング



帰宅したスパイダーマンをメリージェーンが むかえ、自分が妊娠したことを告げます。

感激したスパイダーマンはメリージェーンと抱き合い、キスします。

スパイダーマンは人間であることの喜びをかみしめ、ジェムを手放したことを明かします。

ウルヴァリン個別エンディング



X-MENマンションに戻ったウルヴァリンをX-MENの仲間がむかえます。

サイロックと練習試合をします。
勝負がつくとウルヴァリンは自分が宝石を捨てたことを明かし、日本に旅立ちます。

ウルヴァリンはかつての恋人・マリコの墓まいりに行きます。
ジェムの力で彼女を生き返らせなかったことをほんの少し後悔するが、それでも自分の行ったことは正しかったのだと考えます。

サイロック個別エンディング



X-MENマンションに戻ったサイロックを、X-MENの仲間がむかえます。
サイロックはジェムを捨てたことを告げます。

訓練のさそいをことわり 一人別の場所で修行するサイロックに、何者かが襲いかかり戦いになります。

勝負がつくと、サイロックは、(再び) 忍びの心に目覚めます。

シュマゴラスエンディング

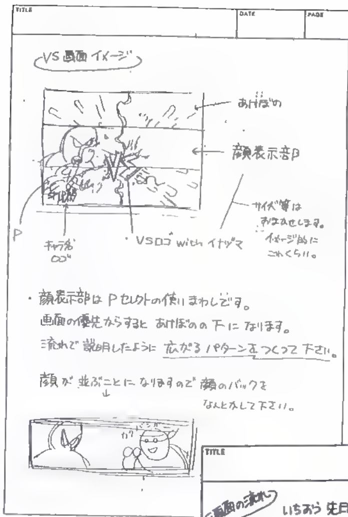


シュマゴラスは6個のジェム全てを手に入れます。

ジェムの力でシュマゴラスは巨大化します。

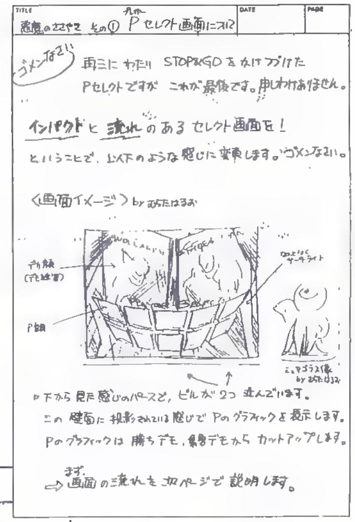
~~シュマゴラスは天体を次々と食べます。~~

シュマゴラスは触手で次々と天体を破壊していきます。



・顔表示部はPセレクトの使いまわしです。
画面の優先からすると あけぼのの下になります。
流れで説明したように 広がるパターンをつくって下さい。

顔が並ぶことになりますので 顔のバックをなんとかして下さい。



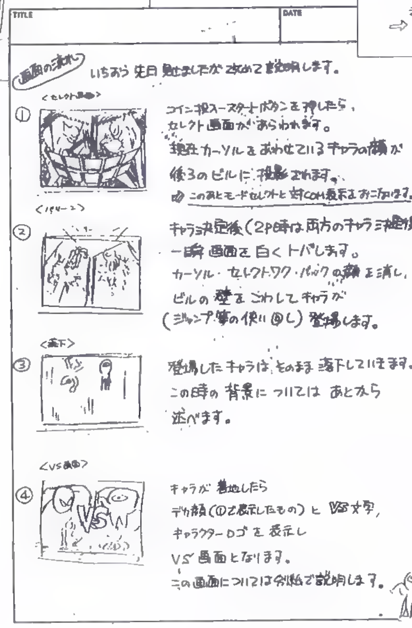
ゴメンなさい 再三にわたり STOP&GOをかけつづけたPセレクトですが これが最後です。申しわけありません。

インパクトと流れのあるセレクト画面を！
ということで、以下のような感じに変更します。ゴメンなさい。

〈画面イメージ〉by むらたはるお

○下から見た感じのパースで、ビルが2つ並んでいます。
この壁面に投影されている感じでPのグラフィックを表示します。
Pのグラフィックは勝ちデモ、負けデモからカットアップします。

⇨ まず、画面の流れを次ページで説明します。



画面の流れ いちおう先日見せましたが改めて説明します。

① コイン投入ースタートボタンを押したら、セレクト画面があらわれます。
現在カーソルをあわせているキャラの顔が後ろのビルに投影されます。
このあとモードセレクトと対COM表示をおこないます。

② キャラ決定後（2P時は両方のキャラ決定後）一瞬画面を白くトバします。
カーソル・セレクトワク・バックの顔を消し、ビルの壁をこわしてキャラが（ジャンプ等の使い回し）登場します。

③ 登場したキャラは、そのまま落下していきます。
この時の背景については あとから述べます。

④ キャラが着地したら
デカ顔（①で表示したもの）とVS文字、キャラクターロゴを表示し
VS画面となります。
この画面については別紙で説明します。

各種演出絵コンテ

オープニング、エンディングの絵コンテ。かなり細かいところまで指定がある。

マグニートーエンディング



マグニートーは、6つのジェムを手にするか、手にしないか選択します。
(選択によりエンディングが変化します)

ジェムを手にすることに決めた場合、ジェムの力で人類を滅し、ミュータントの楽園をつくることを決意します。
(おわり)

ジェムを手にしないことに決めた場合、正義のヒーロー同様に、石化したヒーロー達をよみがえらせて拘束し、宇宙船で地球への帰途につきます。

宇宙船の中で、アコライツが地球への巨大隕石の接近を発見します。

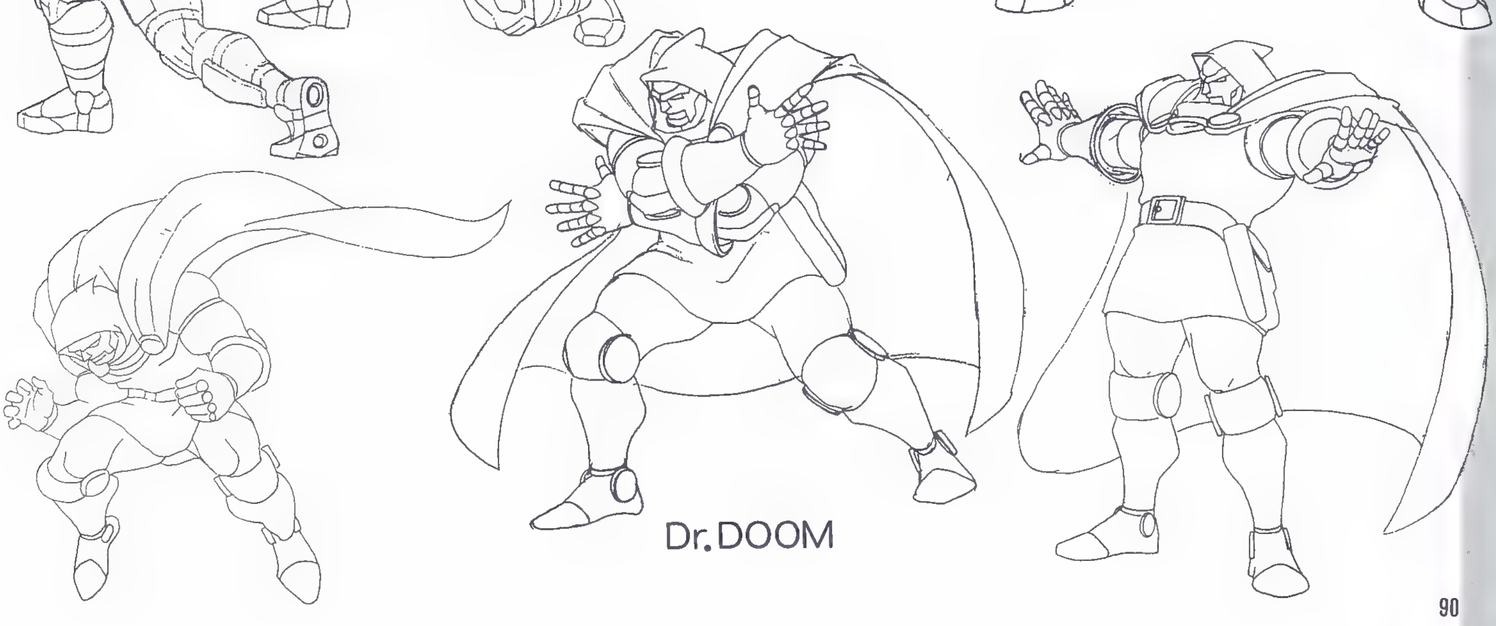
マグニートは単身隕石に向かっていき これを破壊しますが爆発にまきこまれ行方不明になります。



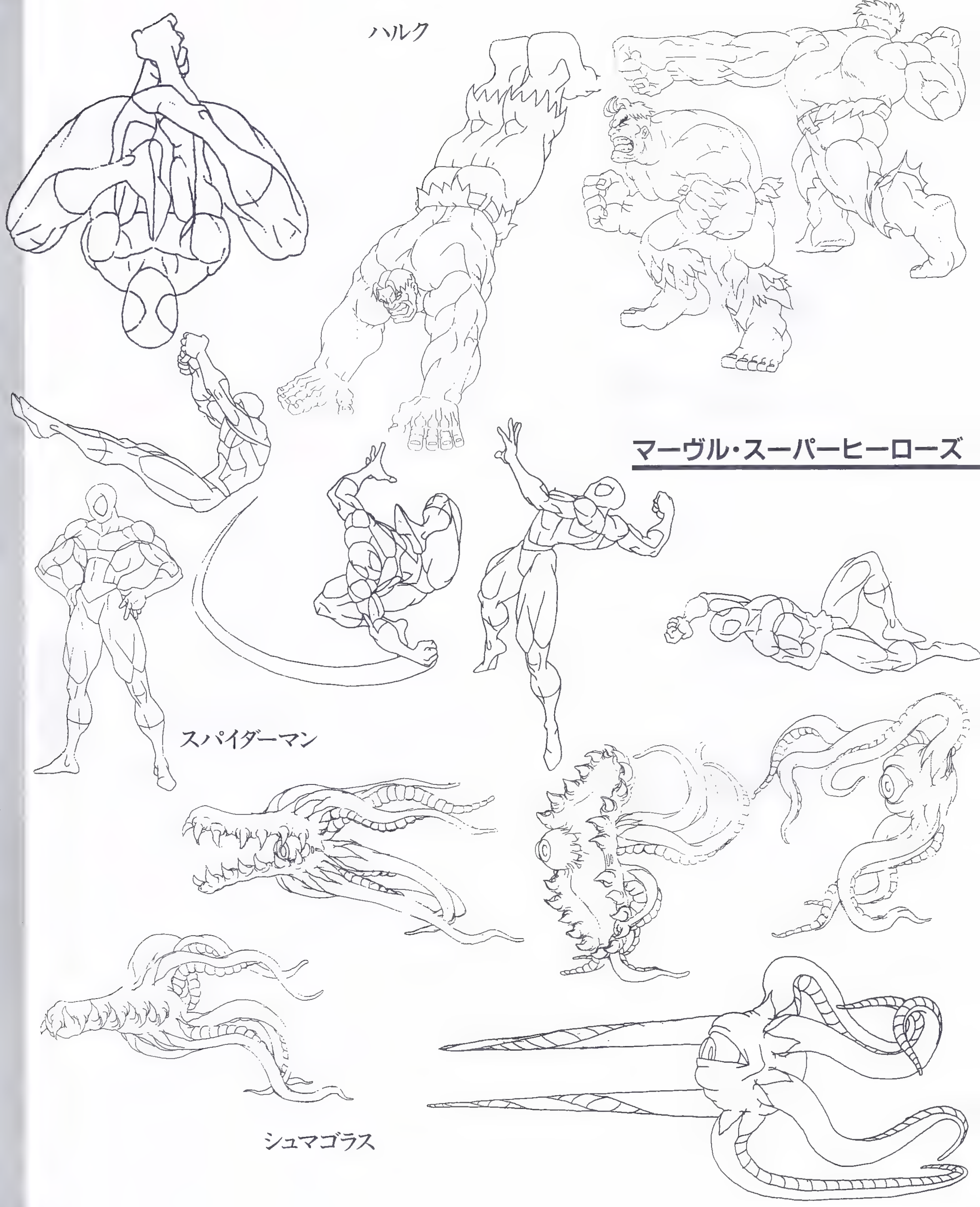


アニメーションパターン

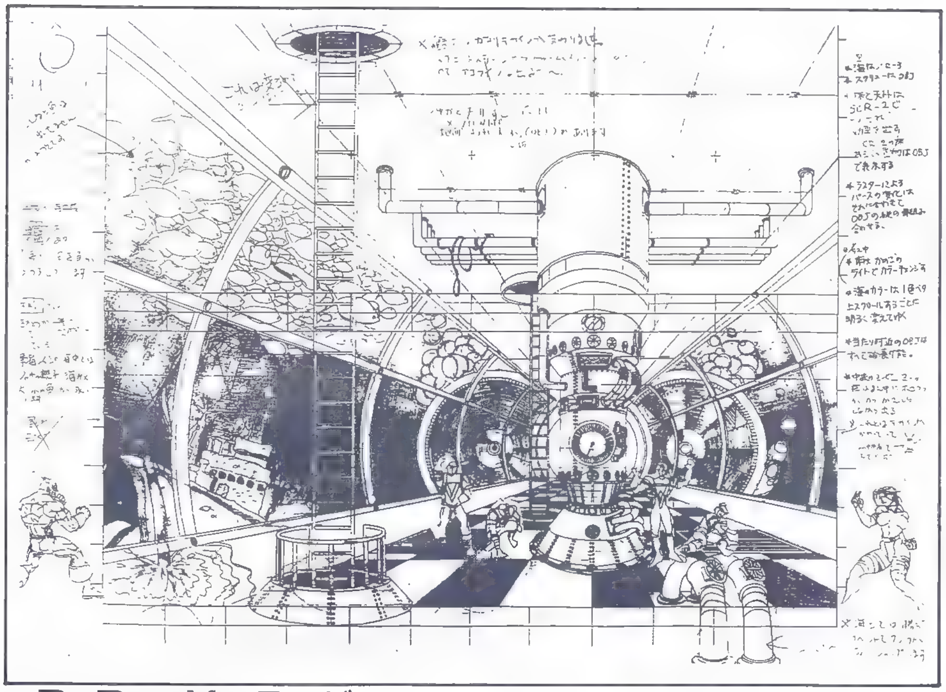




マーヴル・スーパーヒーローズ

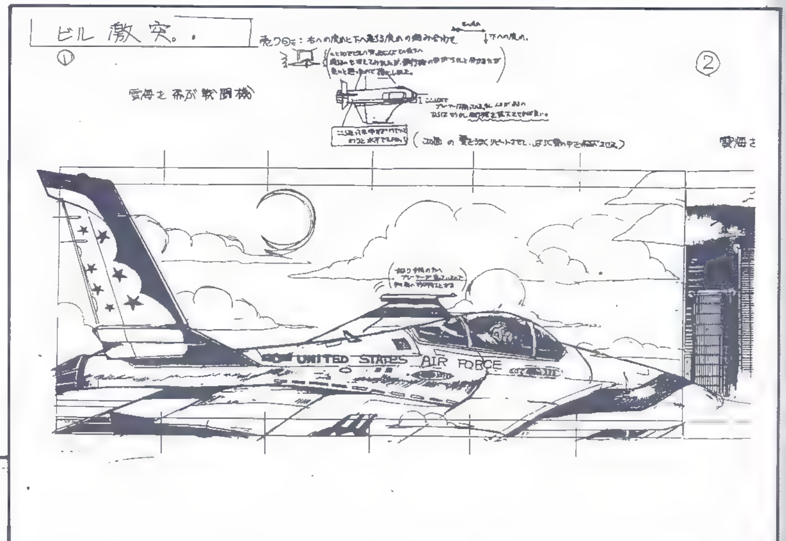


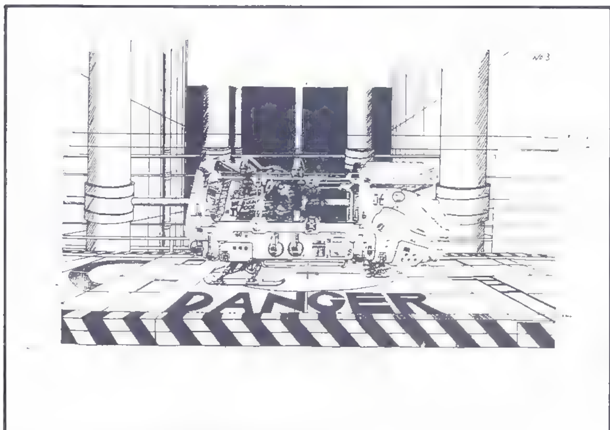
ステージ背景ラフスケッチ



▲Dr.DooMステージ

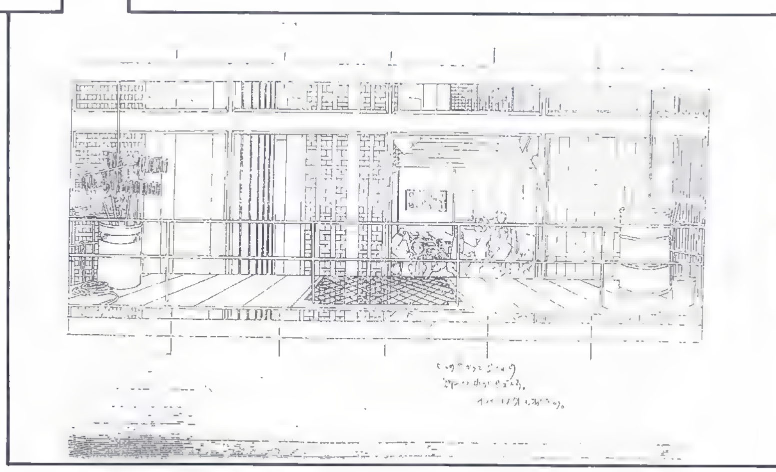
▼キャプテン・アメリカボツステージ

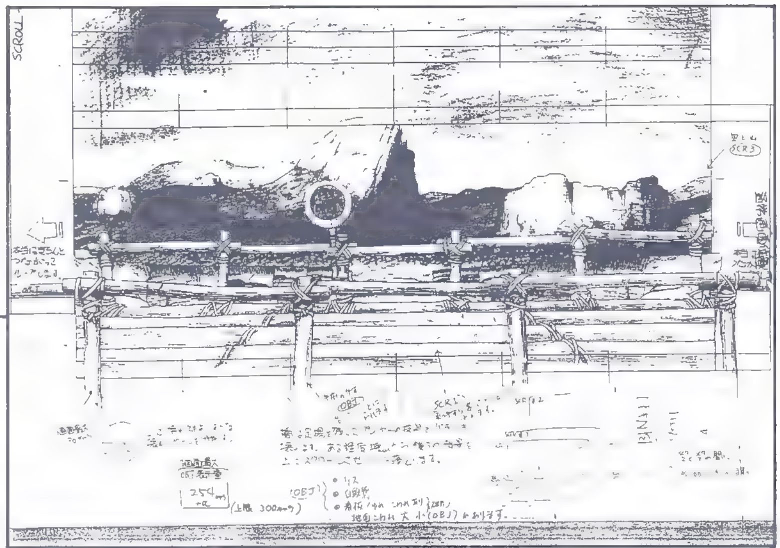




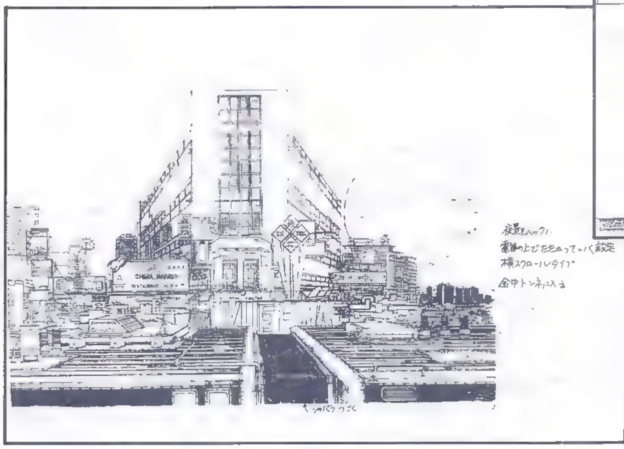
▲アイアンマンステージ

スパイダーマンステージ▶



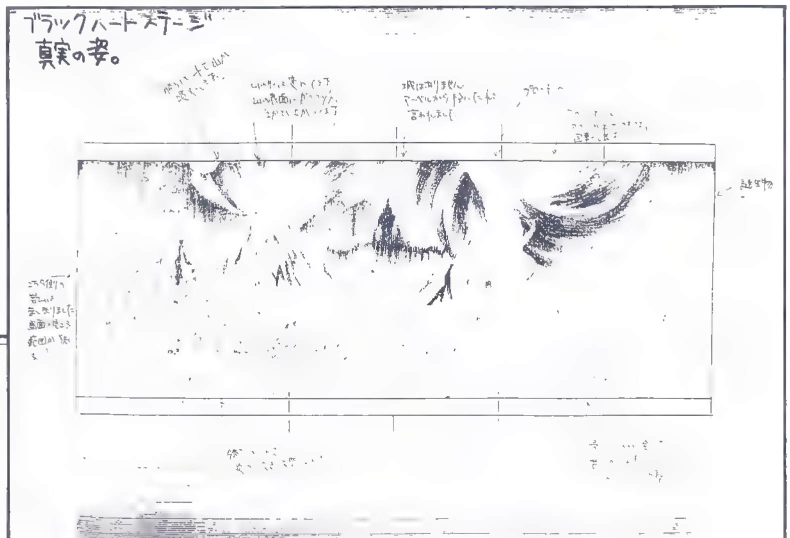


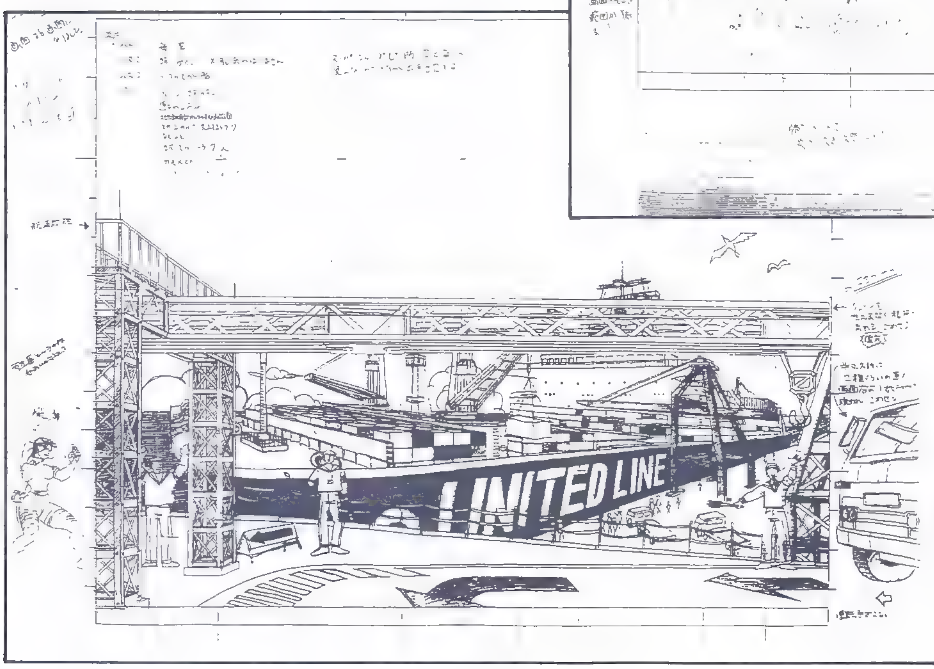
ウルヴァリンステージ▶



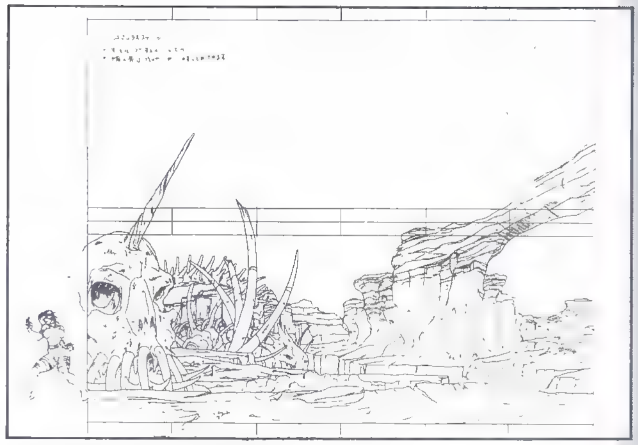
▲サイロックステージ

▼ブラックハートステージ



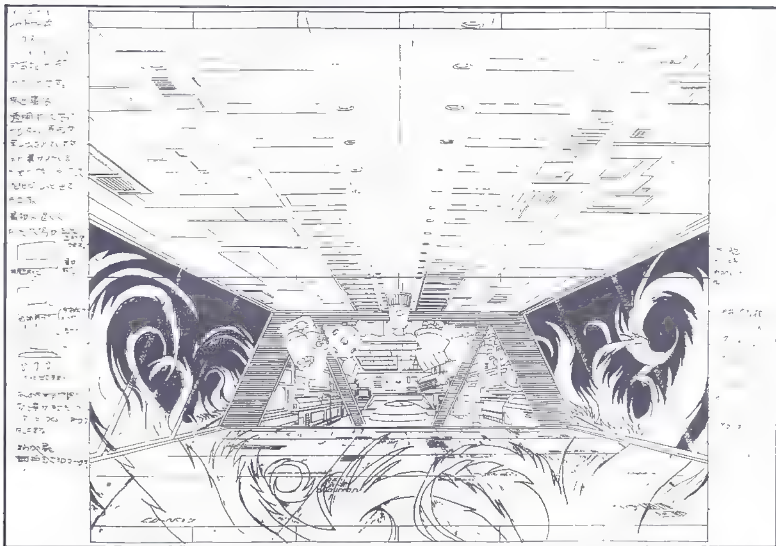


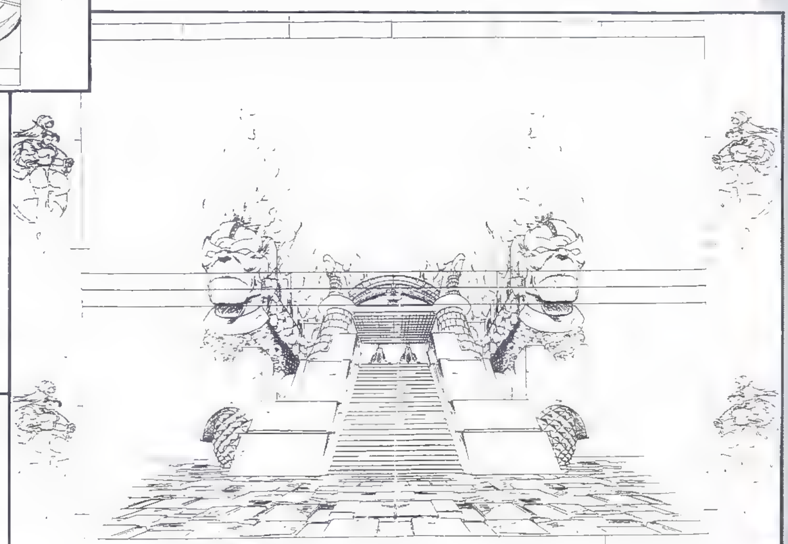
◀ジャガーノートステージ



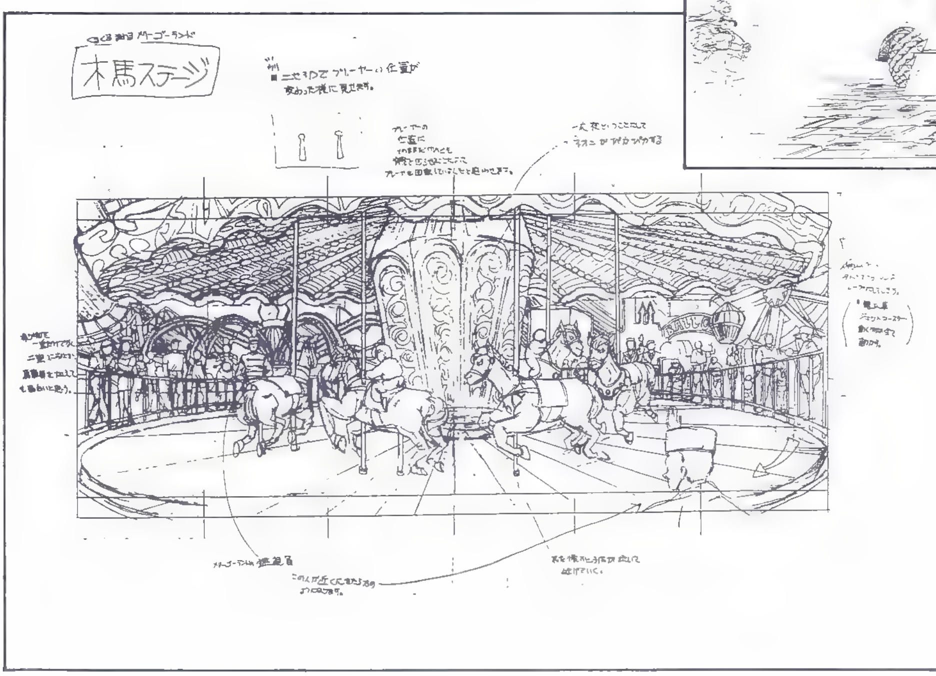
▲シュマゴラステージ

▼マグニートーステージ





サノスステージ▶



◀ハルクステージ

倒せるかっ・私を





対戦



世の中キビシイねぇ…

ハルク

緑色の巨人の明日はどっちだ?!

担当：GYU

VS HUMAN

多種多様な超人たちが集うMSH。その中でも日本人にはなじみの深いキャラクターであるハルクの対戦におけるテクニックをすべて紹介しよう。

ハルクの特徴

キャラクターの特性を生かして闘うためには、そのキャラクターの特徴を理解することが重要。まずはハルクの特徴について簡単な解説とそれに見合った闘い方の方針について説明しよう。

さて第一印象でハルクの特徴を挙げるとするならば、なんといってもその〝身体のでかさ〟につきるだろう。



体がデカイとそれだけ相手の的になる。

MSHでは〝からだが大きい〟ということは、すなわち〝技を入れられやすい〟ということになる。特に〝エリアルレイブ〟にそのことが顕著に現れるのだが、大きければ大きいほど〝不利な要素〟となってくる。

そして〝からだがデカイ〟ということは〝動きや技のキレが鈍い〟ということでもある。実際、ハルクの通常ジャンプはスピードがおそく、飛び込むことに不向きであったりする。しかも通常技の出が遅い上、足払いのリーチが短くどれも相手を転ばせることができないといった不都合もある（ハルクは足払いに限らず通常技はすべてダウンさせることができない）。

またハルクは主戦力のガンマチャージ（この技の詳しいことについては後述）が横方向のタメ技であるということも、左右入り乱れての乱戦が多いMSHにおいてはネックといえるだろう。



ハルクの通常技はどれもクセが強く、使いづらい。

ここまで一通りハルクの特徴について説明したわけだが、そのほとんどがマイナス要素となっている。

しかしハルクの唯一の利点である〝パワー〟を生かした〝連続技による一発逆転〟を狙って、乱戦に持ち込む闘い方を心がければ、少なくとも勝機は見えるハズ！

このコーナーではその〝一発逆転〟を念頭において攻略を進めていこう。

接近戦に持ち込む手段

〝一発〟の威力が高いハルクは何かと相手に間合いをとった闘い方を挑まれることが多い。

しかしこちらとしても相手に近づかないことには、エリアルレイブなどの〝連続技〟を決めることすらままならない。

だがハルクは移動スピードが遅く、歩いて近づいたり通常ジャンプで飛び込むには無理があるので、相手に接近する手段として用いるものが、〝ダッシュジャンプ〟である。

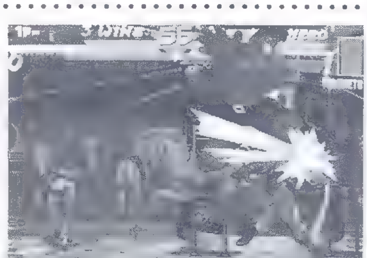
この〝ダッシュジャンプ〟とは、その名の通り「ダッシュ中に前方にジャンプするもの」で、画面端から一気に反対側に移動する驚異的な跳躍力とハルクのモノとは思えないほどのスピードを誇る。このダッシュジャンプこそがハルクの狙いである〝乱戦〟に持ち込むためのカギなのである。

さてこのダッシュジャンプの使いどころは特に限定される訳でもなく実は〝どこでもいい〟のだが、強いていえば〝遠距離で飛び道具をメインに牽制してくる相手〟に用いることがベスト。ただし〝小さなキャラクター〟に対しては互いが画面端に距離が離れていないと、飛び越えるだけの結果に終わってしまうのであまり意味がない。しかしC・アメリカ以上の身長がある相手に飛び込むなら、絶対にダッシュジャンプを使った方がプラスとなることは間違いない。



ダッシュジャンプで相手をかき回すことがハルクの狙い。

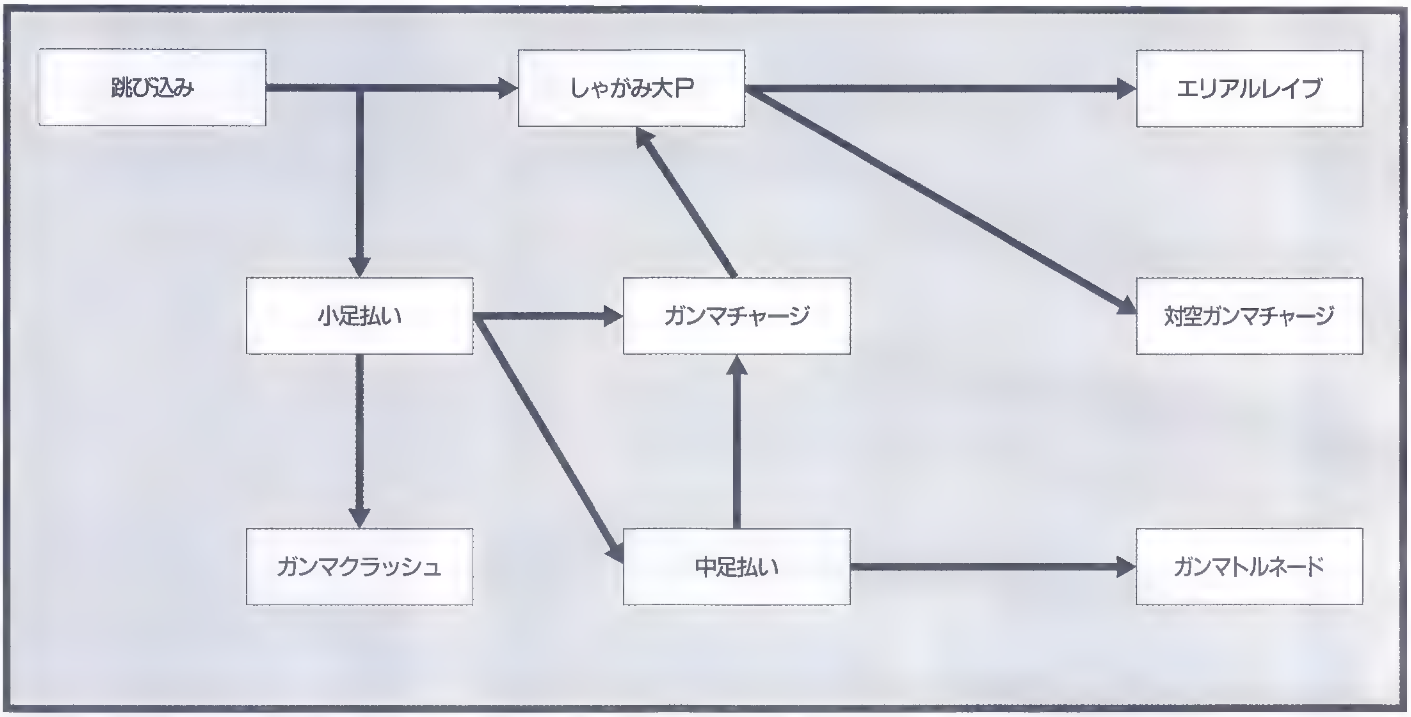
ではダッシュジャンプで跳



ダッシュジャンプ小キックから…



中キックの空中チェーンが基本。



び込む際に用いる技について説明しよう。

まず基本的にはジャンプ小→中キックの空中チェーンで飛び込めば、たいていの場合OKだが、身長の低い相手や跳び込む間合いが近いような場合には、ジャンプ大キックを使う。どちらもヒットさせて連続技につなげることが理想だが、あくまで接近することが目的なのでガードさえさせれば万事OKだ！

また〝スーパージャンプ〟で上空から強襲する手段もMSHにおいてはセオリーの1つだが、この場合もジャンプ大キックを使う。



SJからの大キックも重要。

ジャンプ大キックは下方向の攻撃判定が非常に強い技なので何かと重宝する技の1つだ。

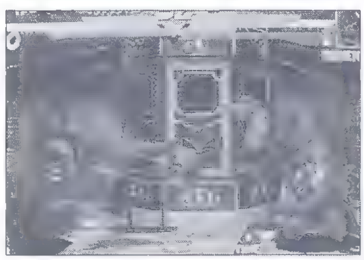
もちろんこれらのジャンプで接近する場合は、技を出さずに空中ガードで相手の対空技を誘って着地に反撃するといったフェイントも重要だ。

遠距離でのガンマチャージ

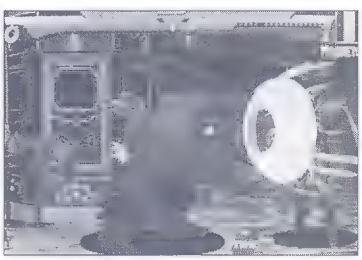
ところで遠距離から相手に接近する方法として〝ダッシュジャンプによる飛び込み〟を最初に説明したわけだが、それ以外に〝遠距離から直接攻撃する手段〟として〝ガンマチャージ〟を有効に使うことも重要。

ガンマチャージはMSHすべてにおいても最も出が早くスピード・移動距離にも優れた技である。もちろん威力の点でも申し分のない技だ。

さてこの技はボタンによって移動距離が変化するが、ほとんどの場合〝小〟で十分。というより実際はあまり深く



この間合いからの小ガンマチャージなら、



ガードされても反撃されない。

ガードさせてしまうと〝返し技〟をいれられてしまうため反撃を受けない〝先端部分〟をガードさせるには〝中・大〟では不都合なのだ。

またこの技は〝横方向のタメ技〟であるため、どうしてもとっさに出せない場合がある。このようなときに相手にうろちょろされたなら、タメつつ立ち大パンチで牽制しよう。この立ち大パンチはハルクの通常技の中では珍しくリーチ・スピードに恵まれたもので、主戦力の1つ。ちなみ



ガンマチャージのタメをつくりつつ、立ち大パンチで相手を牽制。

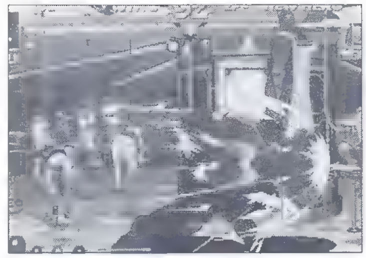
にこの技の先端がかする程度の間合いが、小ガンマチャージがガードされても反撃を受けない間合いでもある。覚えよう。

では以上のことからガンマチャージは〝先端をガードさせるように小で出す〟ということがわかったところで、出すタイミングについて説明しよう。

その理想のタイミングとはもちろん〝相手がノーガードの時〟だが、実際は〝相手の飛び道具にぶつからなければOK！〟。というのもガンマチャージは威力が高いので相打ちがとれれば元は取れるが、飛び道具にはさすがに弱い。相手の攻撃パターンが〝飛び道具重視〟なら〝ダッシュジャンプ〟、それ以外なら〝小ガンマチャージ〟と状況によって使い分けよう。

さてガンマチャージが相手にヒットしたとしよう。ガン

マチャージはダウンなので、この後〝追い打ち〟を狙うことが可能。



ガンマチャージがヒットしたら…



追い打ちを忘れずに狙おう。

この場合の追い打ちとして適しているモノは〝しゃがみ大パンチ→エリアルレイブor対空大ガンマチャージ（2段）〟か〝立ち大パンチガンマトルネード〟の3つ。

ただしこれらの追い打ちはどれも〝前転起き上がり〟で回避されるので注意が必要だ。これを多用してくる相手には前転の硬直に投げを狙おう。

跳び込み後の選択

では接近の手段として先ほど説明した〝ダッシュジャンプなどによる跳び込み〟に話を戻そう。

こちらの〝跳び込み〟がヒットした場合はもちろん連続技を狙う。

〝跳び込み〟ヒット後着地に狙う連続技は〝しゃがみ大パンチ→エリアルレイブ（前転による回避不可）〟か〝小→中足払い→小ガンマチャージしゃがみ大パンチ→エリアルレイブor対空大ガンマチャージ2段（回避可能）〟がベーシックかつ大ダメージ。

こちらの〝跳び込み〟がヒットした場合は特に問題ないとして、ガードされた場合の攻めについて説明しよう。

〝跳び込み〟がガードされたら着地で〝小→中足払い〟のチェーンを重ねる。まずこれが基本。

これがヒットしたらもちろん〝キャンセルガンマトルネードOR小ガンマチャージ→追い打ち〟につなげる。これについても問題はないだろう。

しかし〝跳び込み〟後に相手が〝しゃがみガード〟をするのならこれらの攻撃はあくまで相手を〝固める〟ことにしか過ぎずここでこちらの攻撃ターンが終了してしまう。つまり〝しゃがみガードで安定!〟ということだ。

そこで〝跳び込み後の安定ガード〟を崩すために用いるのが、〝着地後の投げ〟である。

しかし〝跳び込み〟から着地した瞬間に〝投げ〟を狙っても、間合いの関係上〝投げ〟が決まることはほとんどない。少し歩いてから投げようにも、ハルクは移動スピードが遅いため、相手に見切られて小技で止められてしまうことが多い。そこでその問題を打破するためにマスターすべきテクニックが次に紹介する〝ダッシュ投げ〟である。



跳び込みをガードさせて、



着地と同時に前方ダッシュで間合いを縮め、



投げる。コレ基本!

まずはハルクの〝前方ダッシュ〟について説明しよう。

ハルクの〝前方ダッシュ〟は他のキャラクターのそれとは異なり、〝低く前方にジャンプする〟といったものである（厳密にいうとあくまでダッシュであるが、これについては後述）。

またこの〝前方ダッシュ〟はレバーを入力したり、技を出すことで途中で解除することもできる。

つまり〝ダッシュ投げ〟とはこの性質を利用して、〝着地と同時に前方ダッシュを入力していっきに間合いを詰め、レバーをガード方向に入れてダッシュを解除しつつ中OR大パンチ投げをきめる〟ということである。

前出の説明では割りとゆっくりしたものと感じるかもしれないが、実際はかなりすばやい動作のこのテクニック。一連の動作が短ければ短いほど、つまり〝ダッシュ状態〟が短いほど〝投げ〟が見切られにくいぞ。

さて〝投げ〟以外にも〝ダッシュ〟を使った〝安定ガードの相手を崩す方法〟もある。

まず相手に〝跳び込み技〟をガードさせたら、着地と同時に〝前方ダッシュ〟。ここまでは〝ダッシュ投げ〟と同じ。

だがここで〝ダッシュ〟を解除しなければ、しゃがんでいる相手を跳び越えることができるのだ。

これが前出の〝低く前方にジャンプする〟といった由縁で、この特性はハルクだけのものである。

この後はもちろん〝ガード方向が逆になる〟ので、相手を惑わせることができる。これこそハルクの狙いである〝乱戦〟の真髄頂である。ここぞとばかりに普段では直接決まりにくい〝しゃがみ大パンチ〟などを決めてエリアルレイブ狙おう!



前方ダッシュは、しゃがんだ相手を跳び越えることもできる。

〝通常技〟の使い方

このコーナーの冒頭に説明したように、ハルクの通常技は〝出が遅く、クセの強い〟ものが多い。実際一つ一つの技の使い方を熟知していなければ、戦術を組み立てる際に逆に足を引っ張ることになる。ここではっきりと〝使える技〟と〝使う機会のない技〟にわけて、細かく説明していこう。

まず遠距離戦・中距離戦共に重宝する技が〝立ち大パンチ〟である。この技は先ほど説明したように、〝ガンマチャージのタメをつくる〟といった使い方がメインだが、単なる攻撃手段としても十分に役立つ。この技をガードさせた後は、キャンセルガンマスラムで牽制するのも一つの手だ。ちなみに立ちパンチ系で使える技はこれだけだ。

近距離では基本的に、〝小足払い〟を使う、ダッシュと併用して攻めのきっかけとして用いてもいいし、相手のラッシュを止めるために使ってもいい。もちろんヒットしたならしゃがみ中パンチキャンセルガンマトルネードorガンマチャージにつなごう。中足払いよりしゃがみ中パンチのほうが、前進する分ガンマトルネードにつなぎやすい。

また中・大足払いも単発で使えないわけではないが、やはり小足払いからのチェーンで用いたほうが、無難ではある。

〝浮かせ技〟のしゃがみ大パンチは跳び込みから直接きめるか、ガンマチャージなどの〝ダウン技〟後の追い打ちにのみ使いどころを限定しよう。

そしてハルクの通常技の中でも〝もっとも奇妙な技〟である〝立ち大キック〟。

上空にむけて蹴りを突き上げるこの技は、地上の相手に当てることもできるが、ここはやはり見た目どおり〝対空技〟として使うことを薦める。



立ち大キックは対空に使えば〝浮かせ技〟になる。

というのもこの技は〝空中の相手にヒットした場合のみ、浮かせ技になる〟ため。この

後はエリアルレイブやガンマクラッシュでさらにダメージをあたえよう。

〝返し技〟としてのガンマチャージ

ハルクの攻めの組み立てに欠くことのできない技の一つである〝ガンマチャージ〟。

しかしこの技は〝攻め〟のみ用いてもその真価を発揮することはできない。この技は〝返し技〟として性能こそがすべてなのである。

〝返し技〟とは〝相手の攻撃をガードしたあと、相手の硬直中に反撃する技〟のことで、そのキャラクターの〝強さ〟をあらわす要素の一つでもある。

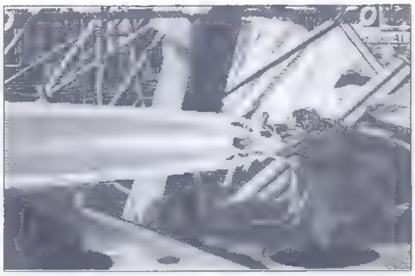
ハルクのガンマチャージはMSHすべての技の中でも、ジャガーノートの〝JNHC〟とならび、〝返し技〟としてもっとも優れている。

もちろん返し技に限らず、相手のラッシュに対する〝止め技〟として使ってもいい。威力が高いので、相打ちOKだ。

この事はあくまで〝基礎中の基礎〟だが、ハルクは全キャラ中もっとも〝返し技〟を決めやすいキャラクター。

〝攻め手の少ない〟ハルクだからこそ、反撃できるところは確実に返していく必要があるといえる。

ちなみに体力勝ちしたハルクの〝待ち〟は超強力だぞ！



相手の技をガードして…、



硬直中にガンマチャージで反撃だ。

インフィニティゲージの使い方

このゲームの大きな特徴のひとつに〝インフィニティゲージ〟というものがある。

このゲージを１つ消費して超必殺技的な〝インフィニティスペシャル〟か、ガードキャンセルによる反撃技〝インフィニティカウンター〟を出すことができる。

さてハルクの場合は前者が〝画面外に急上昇してから、巨大な隕石を抱えて落下してくる〟ガンマクラッシュに、後者が〝ガンマチャージと同じモーションをもつカウンター技〟になる。

ガンマチャージは見た目どおり上昇・下降どちらにも攻撃判定をもつ2ヒット技で、主な使い方は〝対空兵器〟か〝連続技〟。

〝対空技〟としてはたしかに申し分のない性能をもっているが、何にでも空中ガードが可能なこのゲームにおいては無駄打ちは禁物。ガードされるとまず反撃をうけるので、できるだけ〝立ち大キック〟でカバーしてして〝ノーガードで空中に浮いている相手に対して〟か〝連続技〟に使ったほうが無難だ。

もう一つの〝インフィニティ技〟である〝カウンター〟。

この技はほぼ〝ガンマチャージ〟とモーションが同じであるため、全カウンターの中でもリーチがあり、たとえば〝画面の反対側でアイアンマンのプロトンキャノンを重ねられても〟反撃することができる。

このカウンターがヒットしたあとはガンマチャージとおなじように〝追い打ち〟を決めることができるので、〝一発逆転〟を狙うことも可能だ。

さてハルクは〝インフィニティゲージを3つまで溜められる〟わけだが、どちらに重きを置くかというと〝ガンマクラッシュ〟にそのほとんどを注いだほうがいい。

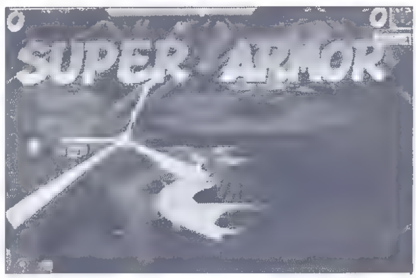
というのも〝ここぞのカウンターからの一発逆転〟はたしかに魅力だが、ハルクには〝インフィニティカウンター〟のかわりとなるものが存在するからだ。それは…。

ジェムの使い方

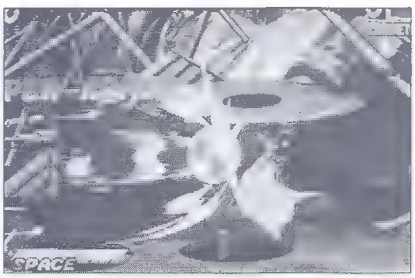
〝インフィニティゲージ〟とならび、MSH独特のシステムである〝ジェム〟。

各キャラクターに〝得意ジェムが設定されている〟などいろいろな意味を持つこの要素の使い方が戦局に大きな影響を及ぼすが、ハルクにとっては他キャラ以上に重要なものといえる。それは〝ジェムカウンター〟の存在である。

〝ジェムカウンター〟とは〝相手の攻撃をガードキャンセルして弾き飛ばすこと〟であるが、ハルクはなんとこの〝ジェムカウンター〟で相手を弾いたところにガンマチャージを連続技としてつなげることができるのだ。



ジェムカウンターがヒットしたら、



ガンマチャージがつながる。

つまりチェーンコンボなどで〝固め〟にきたあいてに対して〝インフィニティカウンターの代用品〟として用いることができるということだ。

ただし〝ジェムカウンター〟であることにはかわりはないので、無敵時間などあらゆる面で〝インフィニティカウンター〟に劣るが、うまく使いこなせば強力な反撃技になるぞ！

では〝ジェムカウンター〟以外の〝ジェムの使い方〟についても説明しよう。

ハルクの得意ジェムは〝TIMEジェム〟。効果は〝移動速度と通常技のスピードアップと自動連打〟である。

さてこのジェムの効果的な使い方はなんといっても〝立ち大パンチ連打〟につきる。ダッシュで接近して大パンチをガードさせるだけで、〝削り能力〟をフルにいかすことができるぞ。

また〝POWERジェム〟や〝SPACEジェム〟、〝REALITYジェム〟使用中はゴリ押しで、〝SOULジェム〟ならガンマチャージでいつでも攻撃できるようにしつつ、ガードに徹して回復を待とう。

ここまでハルクの対戦でのテクニックを紹介してきたわけだが、基本的なハルクは戦術のバリエーションに乏しく、どうしても不利な闘いを強いられることが多い。

そのような状況のなかで〝相手に打ち勝つ〟ためには少ないチャンスに確実により多くのダメージを与える必要がある。

ダントツに弱いこのキャラクターの勝敗はプレイヤーによるところが大きいだろう。がんばって欲しい。



TIMEジェム中は立ち大パンチ連打で削りまくれ！

対CPU戦　"連続技大会"のような…

ハルク

MSHのCPUは基本的に難易度が低く、クリアを目指す分には障害となるものはないだろう。

もちろんそのことはハルクでプレイしても当てはまることだが、ここではCPU相手に"連続技の練習"や"対戦で重要な細かいテクニックのマスター"を目的としたクリア法を紹介しよう。

ダッシュジャンプから攻める

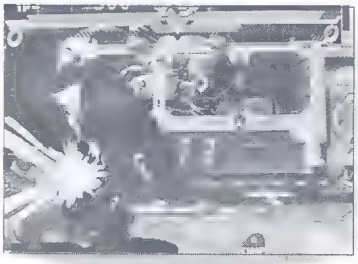
これは対戦にもいえることだが"ハルクの通常ジャンプはスピードが遅く、跳び込みに適していない"ので、"ダッシュジャンプ"で跳び込むことが基本。

CPUに対しても"ダッシュジャンプ小↓中キック"で攻めよう。

そして跳び込みがヒットしたら着地と同時に"しゃがみ大パンチ↓エリアルレイブor対空大ガンマチャージ"か"小↓中足払いキャンセルガンマチャージから追い打ちのしゃがみ大パンチ↓エリアルレイブor立ち大パンチ↓ガンマトルネード"をねらおう。

また跳び込みをガードされてもそのまま小足払い↓しゃがみ中パンチを"相手を固めることを目的として"出そう。CPUはなぜかこの"固めチェーン"を食らってくれることが多いので、ヒットしたなら即座に"キャンセルガンマトルネードorガンマチャージからの追い打ち連続技"につなごう。これが基本パターン1だ。

このパターン1は"Cアメリカ、アイアンマン、サイロック、シュマゴラス、ジャガーノート、ドクタードゥーム、サノス"といった相手に有効だ。



ダッシュジャンプキックで跳び込み…、



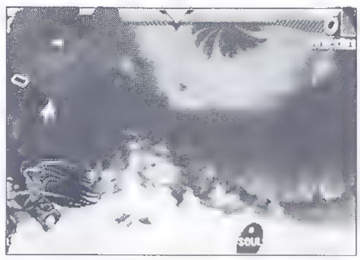
連続技を狙う。

スーパージャンプから攻める

対ブラックハート戦では彼の子供たち（大パンチやキック系の技）がネックとなって、ダッシュジャンプでもそうやすやすと跳び込ませてはもらえない。もちろんガンマチャージなどで地上から攻めることはなどもってのほかだ。

そこで"スーパージャンプ"をつかって上から強襲するわけだが、この場合にもちいる攻撃が"ジャンプ大キック"である。これが相手にヒットすれば"ダッシュジャンプからの跳び込み"からと同じように連続技をつないでいこう。

"スーパージャンプからの跳び込み"は"落下位置の調整や着地後の技へのつなぎ"がむずかしいが、CPUで練習して対戦に生かそう。



ブラックハートにはSJで跳び込め！

"返し技"の練習

対マグニートー戦は"E－Mディスラプター"をあえてガードしてからガンマチャージを"返し技"として使ってみる。

ガンマチャージを"返し技"として使うことは、ハルクにとって"基礎中の基礎"。

"E－Mディスラプター"はそれをマスターするために最適な技である。

もちろんガンマチャージがヒットしたら"追い打ちからの連続技"を決めるようにしよう。



E－Mディスラプターをガードして…、



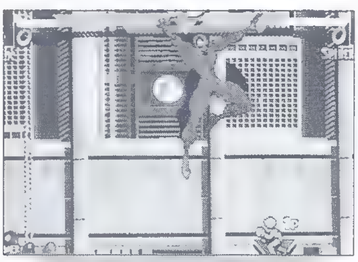
硬直中にガンマチャージで返す。

立ち大キックで"浮かせる"

スパイダーマンとウルヴァリンの2人は、スーパージャンプをしてくることが多い。

この2人に対してはガードしてスーパージャンプを待ち、落下に"立ち大キック"をあわせよう。

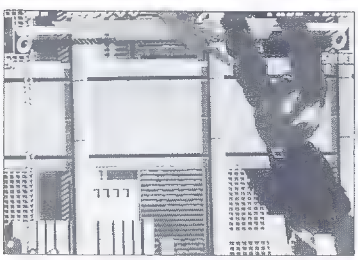
ハルクの立ち大キックは"空中の相手にヒットさせると浮かせ技になる"ので、この後は"エリアルレイブやガンクラッシュ"でさらにダメージを与えよう。



SJで相手が跳んだら…、



立ち大キックをあわせて…、



エリアルレイヴだ。

以上でハルクの対CPUについての話は終了だが、このやり方がすべて正しいわけではない。

とにかくクリアだけを目指すなら"ダッシュジャンプ小・中キック・小・大足払い・キャンセル大ガンマチャージ（2段）"を狙うだけでも十分だ。

連続技 THE COMBINATION

キマればデカイ!

ハルク

HULK

担当：GYU

ハルクの連続技の基本は"チェーンコンボ・ガンマチャージ→追い打ち"といった流れになるが、ガンマチャージ後に前転起き上がりをされると当然追い打ちは入らない。

そこでここでは"対前転起き上がり用"の実戦的な連続技を含めて多数紹介していこう。

ダウン後の追い打ちを含む連続技

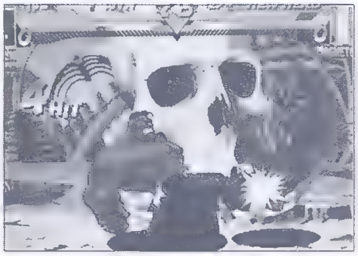
まずは"前転起き上がりをしない相手に対して有効な連続技"から説明しよう。

●ジャンプ（以下J）小K→J中K→⇩小K→⇩大K→小ガンマチャージ（以下GC）→⇩大P→エリアルレイブ

これはチェーン・GCでダウンした相手に⇩大Pで追い



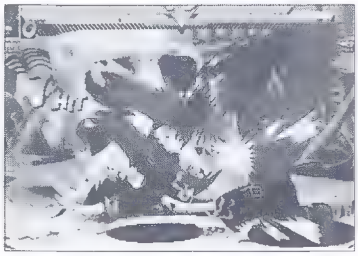
J小K→J中Kを当てて、



小足・大足払い…、



キャンセル小GCがヒット。



さらに 大Pで追い打ちして…、



エリアルレイブだ。

打ちをきめ、エリアルレイブにつなぐといった基礎的なもの。相手が画面端にいればGCの2段目を真上に出して、そこから追い打ちをかけることが可能だ。

●J小K→J中K・⇩小K・⇩大K・小GC・大P→ガンマトルネード（or GC）

これもGCでダウンした相手に大Pで追い打ちをかけて、さらにキャンセルガンマトルネードでつかむといったもの。また相手がトルネード後"受け身"をとるようならGCを使う。

●ガンマトルネード（or投げ）・⇩大P・エリアルレイブ
・大P・ガンマトルネード（or GC2段）

この連続技はどちらも自分が壁際を背にして相手をつかみ、壁際に投げた場合に限定。注意すべき点としては相手がダウンしたことを確認してから追い打ちを入れること。

●空中投げ→J大K・対空GC2段

ウルヴァリン・シュマゴラス・ブラックハートに対して通常ジャンプの高さで空中投げをきめた場合のみつながる連続技。しかも空中投げ後の前転起き上がりで簡単に回避される。もちろん"受け身"に対しても×だ。

●∞カウンター・追い打ち

ハルクの∞カウンターはGCと同様のものなので、この後はGC後と同じ追い打ちが可能だ。

ちなみにハルクのGC後の追い打ちとしてガンマクラッシュを用いることはあまりお勧めできない。例えばGC→⇩大P→ガンマクラッシュといった連続技はガンマクラッシュの2段目がヒットしないことが多く、大したダメージを期待できないからだ。

絶対入る連続技

ここからは"前転起き上がりをされない"つまり絶対につながる連続技を紹介しよう。HIT数、見た目こそ乏しいが実戦的であることは間違いないハズだ。

●J小K→J中K→⇩大P・エリアルレイブ

エリアルレイブのきっかけとなる⇩大Pは横方向の攻撃判定が狭いため、跳び込みから密着して直接ぶち込むか、ダウンに対する追い打ちとして用いるかの2つしか使い道はない。

●J小K・J中K・⇩小K・⇩大K・GC2段

最も実戦的な連続技。ただしGCのタメが完成していない場合は次の連続技を使う。

●J小K→J中K・⇩小K・⇩中K・ガンマトルネード

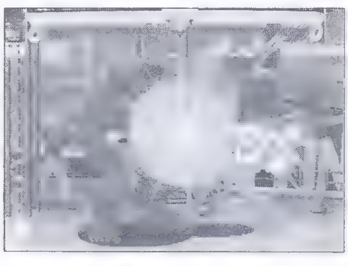
この連続技はGCのタメが完成していない場合のフォローとして使うことができるが、小さいキャラがしゃがみ状態の時に跳び込みがヒットすると、ガンマトルネードでつかめないことがあるので注意。

●J中K・J中K→⇩小K・ガンマクラッシュ

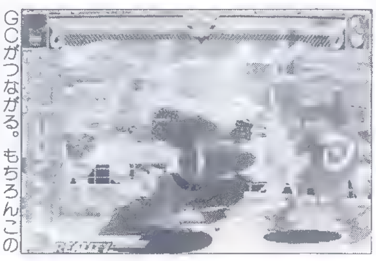
小足払いから∞SPのガンマクラッシュにつなげる連続技。HIT数こそ少ないが威力はかなり高い。

●ジェムカウンター・GC

ジェムカウンターヒット後、最速のタイミングでGCを出せば連続技になる。もちろん



ジェムカウンターから…、



GCがつながる。もちろんこの後追い打ちも可。

この後に相手が前転起き上がりをしなければ追い打ちにつなげることもできる。

特殊な状況下での連続技

これから説明する連続技は特殊な状況下で使うものだが、その機会は意外と多いので覚えるように。

●対空大K・エリアル
●対空大K・ガンマクラッシュ

ハルクの大Kは空中の相手にヒットさせた場合のみ、浮かせることができる。この後はもちろんエリアルレイブ等で大ダメージを与えるチャンスだ。

対戦



この爪ですべてを切り裂く！

ウルヴァリン

地上最強の爪と、どんな攻撃にも耐える超回復力を持つ、ウルヴァリン。究極のタフガイだ！

担当：
MoMo

VS HUMAN

飛び道具などはないが、驚異的なダッシュ力と、鉄をも切り裂くアダマンチウムの爪を武器に闘う野生のファイター、ウルヴァリン。

画面を所狭しと駆け回り、大暴れするのがウルヴァリンの闘い方だ！

野性の力はどんな感じ？

まずは、ウルヴァリンの闘い方の方針から説明していこう。

ウルヴァリンには飛び道具なんぞはないので、ダメージを与える手段としては、肉弾戦しかない。だからといって、常に接近して闘わなければならない訳ではない。

ウルヴァリンには10の距離を一気に0にするほどのダッシュ力があるので、無理して近づく必要はないのだ。むしろ、離れた所からのダッシュでの奇襲攻撃の方がいいくらいだ。

また、ジャンプ攻撃にも長けているので、ダッシュ、ジャンプを使い分け、上下をガンガン攻めて連続技を叩き込んでいくのが、ウルヴァリンの闘い方だ。

まずは連続技から

MSHの対戦といえば、いちばん最初に思い浮かぶのが、連続技（エリアルレイブ）だろう。このゲームで連続技がしめるウエイトは非常に大きく、特にウルヴァリンをプレイするならば、最低でもひとつはできるようにしないとお話にならないくらいだ。後の連続技ページでいろいろ紹介しているが、そのなかでも対戦でぜひとも覚えてほしい連続技を抜き出してみよう。

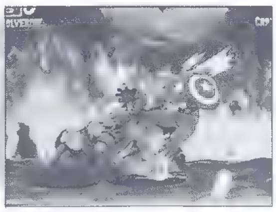
●しゃがみ中パンチ↓大キック↓スーパージャンプ小キック↓中パンチ×4↓中キック↓ドリルクロー

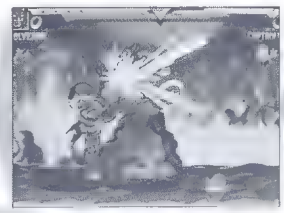
基本中の基本の連続技。最初のしゃがみ中Pは、ヒットすると相手を引き寄せるので、連続技には欠かせない技だ。エリアルレイブには、かならず関わってくる。

大キックで浮かせた後のコンボは、使うボタンが少ないので、簡単なはず。注意する点としては、最後のドリルクローを斜め上に出すことくらいだ。これでも難しいという人は、**SJ小P↓中P×3↓ドリルクロー**でもいいぞ。その場合は、ドリルクローは横に出すように。

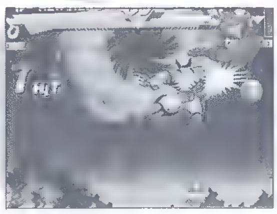
この連続技の利点は安定したダメージを与えるだけではなく、相手のジェムを奪うことができるのが大きい。下手に必殺技だけを当てようとするより、この連続技を狙っていこう。

●しゃがみ中パンチ↓大キック↓スーパージャンプ小キック↓レバー下中キック（流星キック）↓大パンチ↓大キック↓（着地）大キック↓スーパージャンプ小キック…

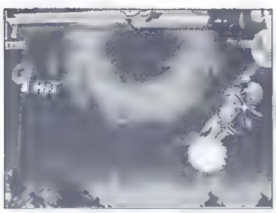

まず、しゃがみ中Pで引き寄せて…、


立ち大Kでエリアルにつなげる。

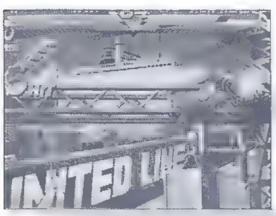

で、小キック…、


中パンチ×4。


中キックでさらに浮かして…、


斜めドリルクローで、ジェムいただきだ！


小キック➡流星キックの後に…、


大パンチで叩きつけて…、


大キックで端に押し込んで…、


着地してすぐに大キックだ。

画面端限定の超強力な連続技。完璧になれば、気絶まで続けて入れる事ができるのだ。画面端で狙うチャンスがあれば、ぜひ狙ってほしい。ちなみに、この連続技はアイアンマンだけには入らないので、前の連続技を狙ってくれ。

DASH or JUMP

さて、2つの連続技を紹介したのだが、どちらもしゃがみ中Pスタートになっている。当然のことだが、いきなり中Pを出して、当たる相手はそういないので、どうやってしゃがみ中Pまでつなげるかを考えてみよう。

基本的には、ジャンプからとダッシュからの2つだ。ジャンプからは、レバー下中キック（流星キック）がメインとなる。この流星キックは、空中から斜め下に急降下していく技なのだが、単発で当てても大きな隙ができるだけで、まるで役に立たない。

しかし、ヒット（ガード）した瞬間に大攻撃（基本的には大K）を出すと続けて技が出て、すぐ着地するのだ。この後、しゃがみ中Pを出せば連続技になるぞ。

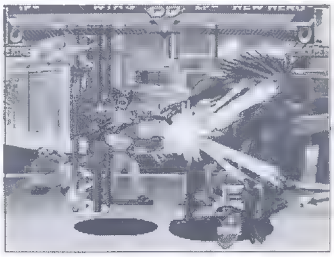
この流星キックは一定の高さがないと出せないので、普通のジャンプから出すのではなく、スーパージャンプをしてすぐに出すのが基本だ。

ダッシュでは、ダッシュ小足払いから入るのがいい。ダッシュ小足払いで下段を攻め、しゃがみ中Pにつなげていこう。

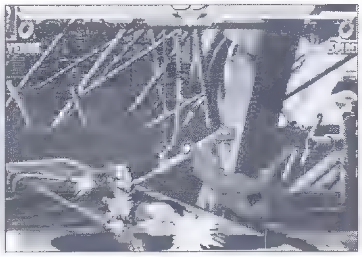
これら以外のつなげ方としては、中足払いでダウンした相手にダッシュしゃがみ中Pで追い打ちをかける方法がある。**流星キック↓大キック↓中足払い↓ダッシュしゃがみ中Pや、ダッシュ小足払い↓中足払い↓ダッシュしゃがみ中足払い**、と言った連携で段数を増やすことができるぞ。

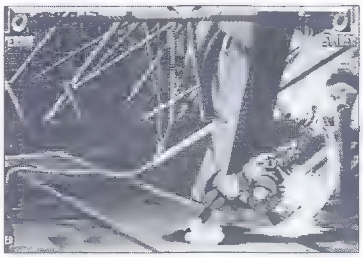

スーパージャンプだとすぐに一定の高さまで跳ぶので……、


すぐに流星キックが出せるので、ヒットしたら……、


大キックを出して、2ヒットだ。続けて、しゃがみ中パンチにつなげよう。

しかし、ダウン回避（全転起き上がり）で逃げられてしまうと入らないので、時々使うぐらいにしておこう。


中足払いで転ばしたら……、


ダッシュしゃがみパンチで追い打ちをかける。そして、大キックにつなげよう。

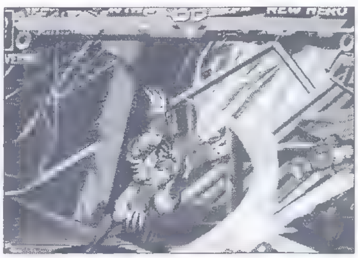
動きまわれ!

では次に、ウルヴァリンの基本的な動き方を説明しよう。前の所でも書いてあるように、狙いはダッシュ、スーパージャンプからの連続技だ。だからと言って、適当にジャンプやダッシュをしていればいいわけではない。

まず、ウルヴァリンがキープするべき距離だが、それは中間距離だ。ダッシュできるだけの距離と、ジャンプした瞬間を狙われないようにするための距離なのだ。

ダッシュやジャンプで相手に近づいた後は、連続技狙いのコンビネーションで攻め立てる。コンビネーションについては、「ウルヴァリン攻撃チャート」を参考にしてもらいたい。

連続、連携ばかりだが、ワンポイントとして使える技もある。それは、大パンチだ。この技は非常にリーチ、攻撃判定が大きく、中間距離では相手の行動を止める効果があるぞ。また、キャンセルしてドリルクローを出せば、さらに効果的だ。しかし、外すと大きなスキができるので、無駄な空振りは避けよう。

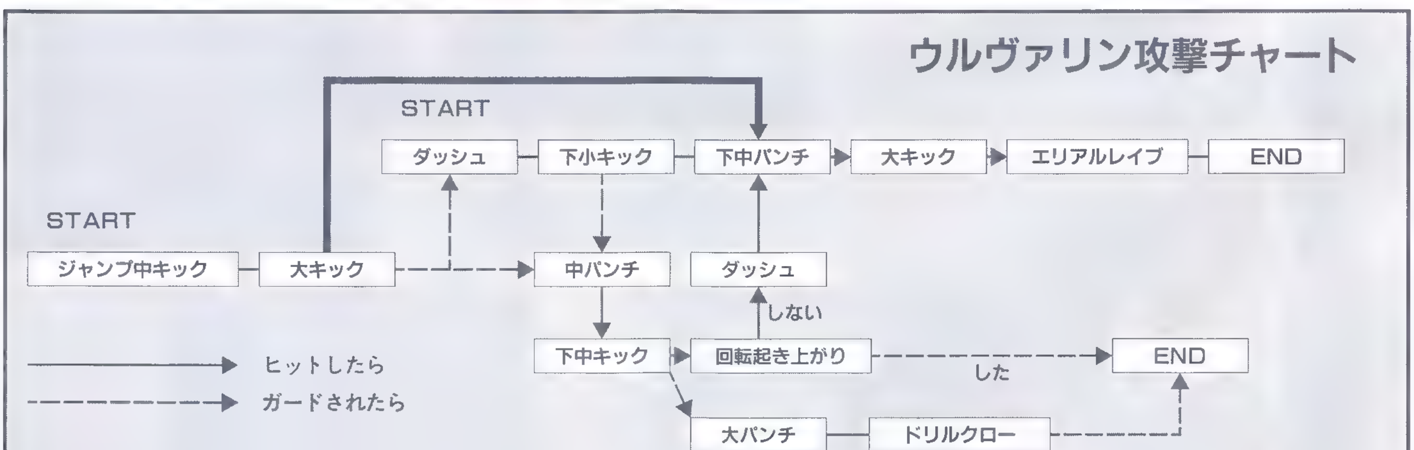

意外と速く、判定も強い大パンチ。

小手先テクニック

それでは、対戦基礎の最後に、色々と役立つテクニックを紹介しておこう。ジェムやインフィニティなど、有効に使ってほしい。

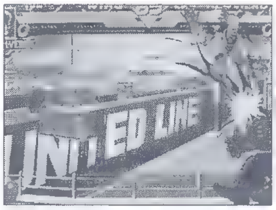
●画面端ラッシュ

画面端に追い込んで、最後



がドリルクローのエリアルレイブを決めたときに、猛ラッシュをかけることができるのだ。エリアルレイブでドリルクローを決めると、相手が先に落ち、遅れてウルヴァリンが落ちてくるようになる。この状態で、流星キックを使って相手に突っ込んでいくと、5割、馴れていない相手ならば8割がたヒットするだろう。そして、もう一度エリアルレイブにつなげ、大ダメージを与えることができるぞ。


ドリルクローが最後だと相手が先に着地するので…、


流星キックを狙うチャンスだぞ！

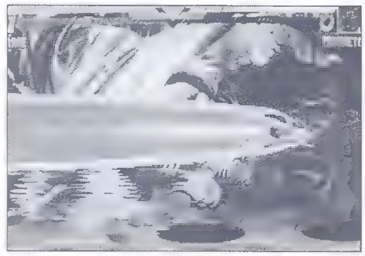
●インフィニティゲージの使いどころ

ウルヴァリンのインフィニティカウンターは、ドリルクローになっている。横方向に強く、カウンターとしての効果は抜群である。

しかし、できることならばゲージはウエポンXに使ってほしい。ウエポンXは出るまでが遅く、当てにくいが、ヒットすれば逆転を狙うことができるほどのダメージなのだ。

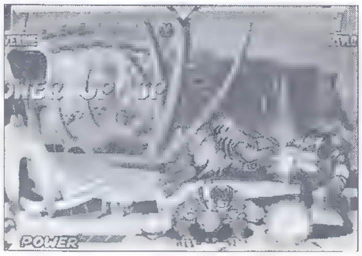
狙いどころとしては、気絶

したときはもちろん、相手が飛び道具を使った（使おうとした）瞬間だ。ウエポンXのダッシュは、一定距離離走るまでは無敵なので、一部の飛び道具を無視して当てることができるのだ。しかし、タイミングを間違えると大変な事になるので注意。


ここまでは無敵。でも、攻撃判定が大きいので、先にヒットするぞ。

●ジェムを使ってみよう

ウルヴァリンの得意ジェムは、パワージェム。使うと分身が2体現れ、単純に攻撃力が3倍になる。この状態で、上下を同時に攻めるように、ジャンプ大P↓小足払い↓スライディングと攻撃すると、なかなか有効だ。また単純に、ダッシュ中K×2だけでも十分強力だぞ。


ジャンプ大パンチ↓小足払いで上下を攻めるのだ！


スピードアップ中に中キック×2を繰り返して…、

得意ジェム以外では、タイムジェムが非常に使える。前進しながら中K×2が、ジェムが切れるまで連続で入り続けるので、これも強力だ。タイミングがずれるとガードされてしまうが、スピードを生かして投げを狙ってみてもいいだろう。

それでは、ここまでの基礎を頭にたたき込んだら、いよいよキャラ別攻略だ。

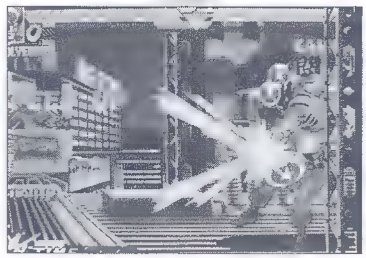
VSハルク 受身をしっかり！

ハルクは体が大きいので、スーパージャンプからの流星キックがよく当たりやすく、非常に闘いやすい相手だ。

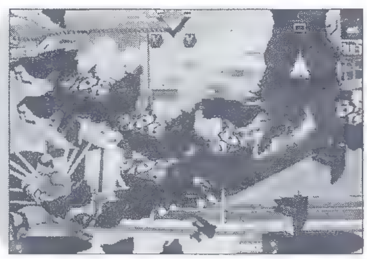
ただし、注意してほしいのが、正面からダッシュで攻めたときにガンマチャージで返されやすいことだ。しかも、ガンマチャージが当たったときにしっかり回転起きあがりをしないと、超痛い連続技を食らってしまうので、正面からの攻めは要注意だ。

ちなみに、ガンマチャージをガードした場合は、しゃがみ中Pからの連続技が余裕で入るぞ。また、ガンマクラッシュをガードしたときは、ダッシュからの連続技か、ウエポンXが入るぞ。


この中キック×2だけでも、結構痛い。


ガードされたら、投げを狙ってみよう。


この後は、しゃがみ中パンチ確定。


ガンマクラッシュをガードしたら、すかさずウエポンX。


ちゃんと出ていれば、入るぞ。

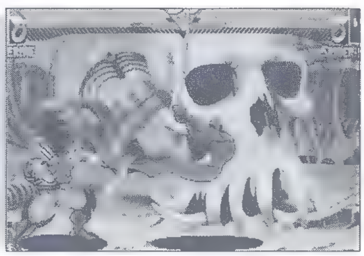
VSウルヴァリン 同キャラなんて…

同キャラ戦なので、特に説明は不要だろう。注意するものは、スーパージャンプからの流星キックだ。いざ、自分がガードする身になると、意外とガードできないものなのだ。

VSスパイダーマン 怖いのは一発

スパイダーマン戦で怖いのが浮かされて、ガード不能連続技を最後まで入れられることだ。これに関しては、「気をつけろ」と言うしかない。

返し技関係としては、ウェブスイングはトルネードクロー、大パンチで返すことができる。マキシマムスパイダーは、ガードすればダッシュからの連続技か、ウエポンXが入るぞ。


スイングをガードしたら…、

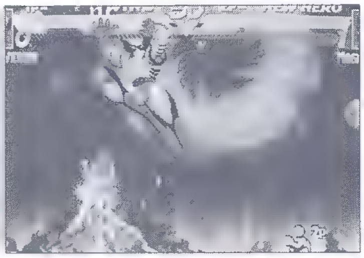

トルネードクローで反撃だ！

VSマグニートー 調子に乗ると痛い目見るぞ

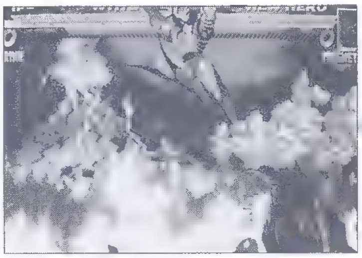
マグニートーは飛び道具が強力なので、地上での戦闘はなるべく避ける。動こうとするとEMディスラプターや、ハイパーグラビテーションで動きを止められてしまうからだ。

よって、ジャンプから攻めるのだが、この時にも注意しなければならない点がある。

それは、マグネティックテンペストだ。この技は相手に向かって飛んでいくので、流星キックのタイミングを読まれてしまうと、返されてしまうのだ。これに当たらないようにするには、ジャンプして何もせずにガードしながら落ちてきたり、流星キック中にドリルクローを出して軌道を変えたりして、ゲージを使わせてやろう。



うりゃー！と流星キックで跳び込むと…、



テンペストで返されてしまうことがあるぞ。

VSジャガーノート 手数を減らせ！

とにかく、ジャガーノート戦で気をつけるのは、小技などがまるで意味がない点だ。全ての技が大振なので、ダッシュからの連続技を入れる機会は多くあるのだが、小K↓中P↓大K…などと手数を増やしていると、まず反撃されてしまうだろう。

攻め方としては、中足払いを使ってダウンさせてから連続技を狙うのがいいだろう。これならば、反撃されることはないぞ。

また、普通のジャンプから攻めることは避けていこう。相手は意外と対空性能がいいので、なかなか跳び込めないからだ。ガードしながら跳び込み、大技を誘ってドリルクローを入れることも考えられるが。



ジャンプで大パンチなどを誘えたら、



ドリルクローを当ててやろう。

VSアイアンマン そこを動くな！

とにかく嫌なのが、アイアンマンだ。このキャラの闘い方は、空中を飛び回りながらの攻撃だ。地上戦を得意としているウルヴァリンとしては、非常にやっかい。相手を捕らえる事なく負けることもあるだろう。

それでも隙を見つけるなら、ユニビーム、プロトンキャノンの後が攻撃のチャンスだ。ダッシュやスライディングを使えば、チャンスはあるだろう。

スーパージャンプから攻めるときは、リパルサーブラストに注意だ。簡単に落とされてしまうので、何もしないで降りてくるのも一つの手だ。



こういったチャンスは見逃すな！



リパルサーブラストは空中ガードで安定だ。

VSサイロック 何から何まで…

地上戦のライバル、サイロック。飛び道具をもっている分、相手に分があると思われる。勝負の決め手となるのは、近づいてきたサイロックからどう逃げるか、逃げたサイロックにどう近づくかだ。

注意する点としては、小のサイブラストにスライディングを出してしまわないようにすることだ。無理して近づこうとすると、相手の思う壺だぞ。

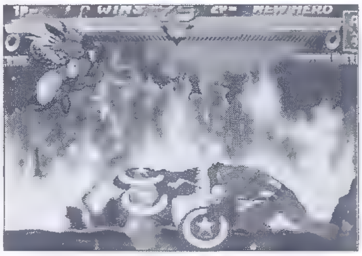
サイロックのタイムジェムを使った、大キック連打には投げを狙ってみよう。意外と投げることが多いぞ。

VSキャプテンアメリカ 盾には注意！

正面からのぶつかり合いになると、非常に不利な相手。キャプテンは正面への攻撃が非常に強く、ダッシュではとても近づけない。特に嫌なのが、大パンチと小シールドスラッシュだ。どちらもダッシュを簡単に止めてしまい、スライディングも役に立たない状態だ。

そんな相手だから、ジャンプから攻めたいのだが、スターズ&ストライプスで返されることが多いのだ。

要注意キャラなので、十分にガードを固めて隙だけを狙って攻めていこう。

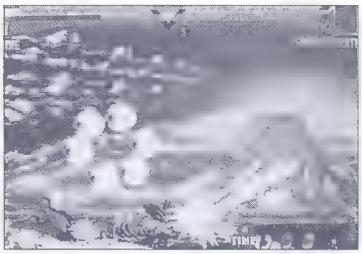


この大パンチさえ避ける事ができれば…、

VSシュマゴラス カオスさえ食らわなければ…

シュマゴラスの飛び道具、ミスティックスマッシュは、隙が大きそうな技だが、連携として使われるとなかなか跳び込むことができない。また、上下にも判定があるのでスライディングで抜けることも難しい。これから抜け出すには、ガードしながらのスーパージャンプがいいだろう。

で、ジャンプから攻めるのだが、一つだけ注意してもらいたい技がある。それは、カオスディメンジョンだ。流星キックで降りていった所を、ディメンジョンで返され、さらに投げられてしまうことがあるからだ。よって、シュマゴラスがゲージを溜めきったら要注意だ。



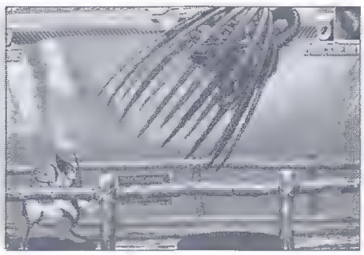
一応抜けれるのだが、そんなに簡単ではない。

VSブラックハート テクニカルを叩き潰せ！

ブラックハートは体が大きいので、かなり有利に闘える。地上戦は大攻撃と低空ダッシュが嫌なのでなるべく避け、流星キックからの連続技が決めやすいので、スーパージャンプから攻めていく。

ただ注意するのは、ジャンプしたところをインフェルノで狙われることだ。これを回避するために、スーパージャンプした瞬間には動かずに、少し待ってから攻撃に移ろう。

また、相手がジャンプしたら、トルネードクローを狙ってみよう。意外と当たることが多いぞ。



低空ダッシュされたら…、



トルネードクローで返してやろう！

対CPU戦 ゴリラみたいな顔しやがって

ウルヴァリン

担当 MOMO

ウルヴァリンの対CPUパターンは、はっきり言って簡単である。ある程度、連続技を覚えてしまえば、お猿さんでもクリアできちゃうほどなのだ。

まずは、連続技

冒頭でも書いたが、ウルヴァリンの対CPU攻略は、連続技ができなければ話にならない。よって、「連続技なんてできないよ～」と泣く人は、CPU戦はあきらめて対戦だけで楽しむか、できるまで努力してくれ。まあ、ここで覚えてほしい連続技は簡単なんで、練習してほしい。

とりあえず、最低限覚えてほしい連続技は、**ジャンプレバー下中キック(流星キック)↓大キック↓しゃがみ中パンチ↓立ち大キック↓スーパージャンプ小キック↓中パンチ×4（3）↓ドリルクロー**と、これだけだ。

一見すると非常に難しそうだが、実は簡単。中パンチ×4は、×3でもいいぞ。そのほうが簡単だからね。

もうひとつ連続技があるのだが、これは少し難度が高めなので、無理して覚える必要はない。しかし、非常に強力なので、使えるようになれば対CPU戦はさらに楽になるだろう。

その連続技は画面端限定の、**ジャンプレバー下中キック（流星キック）↓大キック↓しゃがみ中パンチ↓大キック↓スーパージャンプ小キック↓流星キック↓大パンチ↓大キック↓（着地して）大キック↓スーパージャンプ小キック**…と気絶するまで繰り返すことができるのだ。これに関しては、連続技のページを読んで練習してほしい。

どこで決めるのか？

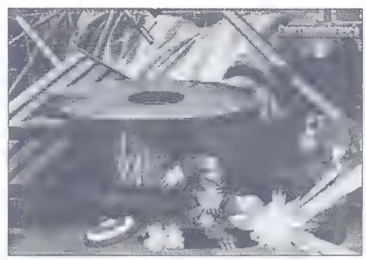
連続技ができるようになったら、どうやって決めるかが問題となってくる。連続技の説明では、流星キックスタートになっているので、基本的にはジャンプから入るのだ。しかし、単純にジャンプからでは決めにくいので、スーパージャンプから狙ってみよう。CPUはスーパージャンプからの流星キックには反応が鈍いので、よくヒットするぞ。流星キック↓大キックをヒットするまで繰り返し、ヒットしたらエリアルレイブにつなげる、これが対CPU戦の基本となるのだ。

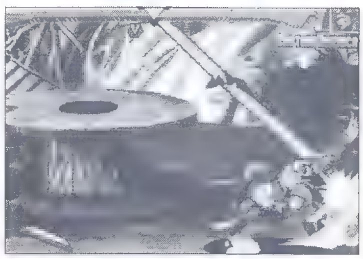

流星キックがヒットすれば、エリアル確定。となるまで練習しよう。

ジャンプ以外にもエリアルを狙う方法はあり、中足払いでダウンした相手にダッシュしゃがみ中パンチで追い打ちをかけ、大キックにつなげるやり方もある。受け身を取られると追い打ちできないが、決める機会は多いので、これも覚えておこう。

さっそくキャラ別攻略

基本は前に書いたパターンしかないので、さっそくキャラ別の注意点を説明していこう。


中足払いでダウンしたら…、


ダッシュしゃがみ中パンチで追い打ち↓大キックだ。

●スパイダーマン

前半に出てくる分には特に問題はないので、流星キックからの連続技狙いで勝てる。


スティングを出したら、ダッシュ小キックからエリアルだ！

しかし、後半に出てこられると跳び込みをスパイダースティング返されることが多いので、無理をしないで待っていよう。すると、勝手に暴れてスティングを出すことがあるので、隙を狙ってダッシュからの連続技を入れていこう。

●アイアンマン

前半は問題なし。後半は、跳び込みをリパルサーブラストで返されることが多い。しかし、ダッシュからの攻めも防がれやすいので、やはりジャンプに頼るしかないのだ。また、アイアンマンにだけは強力連続技が入らないので、普通の連続技で地道に減らしていこう。

●ハルク

特に問題はないが、ガンマチャージを待って、その隙に連続技を入れるだけでも十分勝てるぞ。


ガンマチャージをガードすれば、エリアルが入るぞ。

●サイロック

体が小さいので、連続技が入りにくくやりにくい。また、跳び込むと忍術で逃げられることが多いので、なかなか体力が減らせないのだ。それでもひたすら跳び込んでいれば当たるので、勝てるだろう。

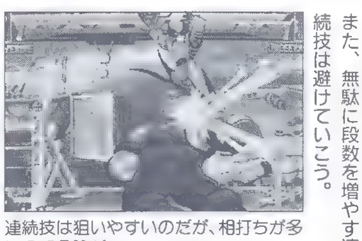
●ブラックハート


よく逃げるので、非常にやりにくいのだ。

跳び込むとダッシュの無敵でスカされる事が多いので、結構やりづらい。

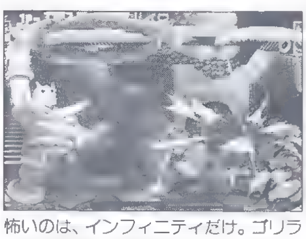
●ジャガーノート

流星キックからガンガン攻められるのだが、相打ちを取られることがあるので注意。また、無駄に段数を増やす連続技は避けていこう。


連続技は狙いやすいのだが、相打ちが多いので危険だ。

●サノス

まったく問題はない。気をつけるのはインフィニティスペシャルのみ。スーパージャンプからガンガン攻めれば、余裕で勝てるぞ。


怖いのは、インフィニティだけ。ゴリラになんか負けるなよ。

連続技 THE COMBINATION

地獄が見えるぜ！

ウルヴァリン

WOLVERINE
担当：MOMO

地上戦的連続技

まずは、地上戦で使う機会の多い連続技を紹介しよう。**スライディング（レバー下大パンチ）↓強バーサーカーバレッジ（7ヒット）**

非常に使えるスライディングなのだが、まともに追い打ちができるのはバーサーカーバレッジだけなのだ。

この連続技はダメージこそ小さいが、相手のジェムを奪うためには十分に役立つぞ。しかし、入力の関係上、トルネードクローが暴発することが多いので注意しよう。

中パンチ↓強バーサーカーバレッジ（8ヒット）↓しゃがみ中パンチ↓中キック×2↓大パンチ↓しゃがみ中キック

画面端限定の連続技。強バーサーカーバレッジを最後まで入れると相手が浮くので、そこに追い打ちを入れるのだ。システムの関係上、バーサーカーの追い打ちに必殺技やエリアルレイブなどは入らないので注意。ここが限界。

ジャンプ小パンチ↓小キック↓中パンチ↓ダッシュ小パンチ↓小キック↓中パンチ↓バーサーカーバレッジX↓しゃがみ中パンチ↓中キック×2↓大パンチ↓しゃがみ大キック

前の連続技の応用なのだが、非常に難易度が高い。特に、ジャンプ後のダッシュ小パンチは練習が必要だ。これが実戦で使えるようになれば、かなり注目されるだろう。ちなみに、この連続技も端限定だぞ。

連続技といえば、エリアルでしょう

ということで、次はMSHの売りとも言える、エリアルレイブだ。

ジャンプレバー下中キック↓大キック↓しゃがみ中パンチ↓大キック↓スーパージャンプ小パンチ↓小キック↓中パンチ×4↓中キック↓斜め上ドリルクロー

実戦で使っていくことが多いと思われる、基本的な連続技。浮かせるまで（大キックをヒットさせるまで）のつなぎ方は、他にも色々ある。前の連続技のように、ジャンプ小P↓小K↓中Pとやってもいいし、ダッシュ小P↓小K↓しゃがみ中Pとつなげても問題はない。簡単な方を使うといいだろう。

浮かせた後のエリアルには多少コツが必要。最初の小Pは遅めに出し、後は素早く入れていく。最後のドリルクローは相手に向かうように、斜めに出そう。



大パンチを入れて、最後はしゃがみ大キックだ。



さらに、中キック×２…、



しゃがみ中パンチで追い打ちをして…、



バーサーカーバレッジXがヒットするとダウンするので…、

超強力連続技

次に紹介する連続技は、超強力である。強力であるが故に、嫌う人もいるかもしれないが、実戦で強者たちと渡り合うためにはぜひとも覚えてもらいたい。

しゃがみ中パンチ↓大キック↓スーパージャンプ小キック↓レバー下中キック（流星キック）↓大パンチ↓大キック↓（着地して）大キック↓スーパージャンプ小キック↓レバー下中キック…

この連続技も端限定だが、狙う機会は意外と多い。コツとしては、スーパージャンプ小キックは少し遅めに出し、次の流星キックを当てやすくする。流星キックが当たったら、素早く大パンチ↓大キックと出す。すると、ウルヴァリンが相手よりも先に着地できるので、落ちてくる相手に立ち大キックを当て、再び浮かしてやるのだ。

この後は、同じエリアルレイブが入る。一度指に慣らしてしまえば意外と簡単なので、練習してみてくれ。

ちなみに、この連続技はなぜか、アイアンマンにだけ入らないのだ。対戦などでは、妥協して他の連続技を決めよう。



落ちてくるところを、大キックで再び浮かすのだ。



流星キック→大パンチ→大キックと当てると先に着地できるので…、

ジェムを使って連続技だ！

では最後に、ジェムを使った連続技をいくつか紹介しよう。

タイムジェム使用中レバー入れ中キック×2↓レバー入れ中キック×2…

タイミングが難しいが、うまくいけばジェムがなくなるまで連続で入るぞ。

パワージェム使用中も、同じように中キック連打が結構有効だ。

リアリティジェム使用中の中パンチ（氷）↓ウエポンX↓カボチャ（スタートボタン）×2↓バーサーカーバレッジX

この不思議な連続技は、まず離れて中パンチの氷を当てる。氷がヒットしている間にウエポンXを当て、ウエポンX最中にスタートボタンのカボチャを2回出す。すると、ウエポンXは途中で止まり、相手は凍り漬けになったままなので、そこにバーサーカーバレッジXを入れるのだ。

非常に複雑な上に、失敗することも多い。ゲージを2本も消費するくせに、ダメージは最低なのだ。これは、大道芸連続技だろう。

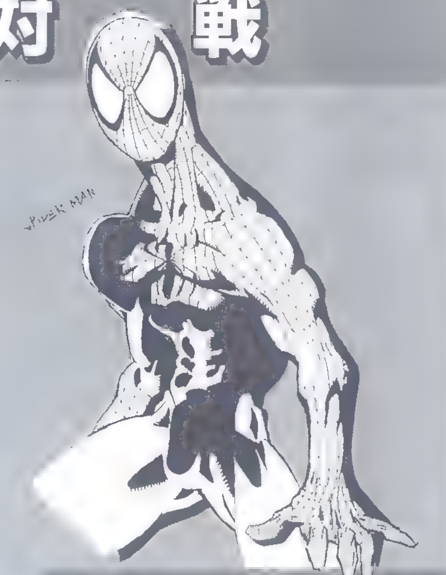


なぜかウエポンXは途中で止まってしまい、相手は凍り漬けになってしまうのだ。



ウエポンXの最中にカボチャを使うと…、

対戦



目指せスーパーヒーロー

スパイダーマン

サクッと勝ってメリージェーンの待つ家へ

担当：KKYーいなりん

VS HUMAN

すべての攻略を読む前に

スパイダーマンのページでは様々な略語を使用しているので、まずはそれを解説していこう。

P…パンチ
K…キック
J…ジャンプ
SJ…スーパージャンプ
D…ダッシュ
立…立ち
し…しゃがみ
?足…しゃがみ?キック

他のキャラのページでも同じような表記があると思うが、スパイダーマンのところはこれでいくので混同しないで欲しい。

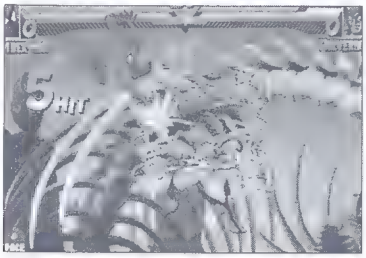
超強力エリアルの秘密

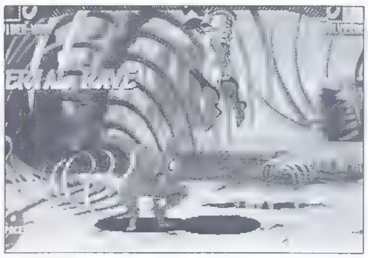
まずはこのコーナーを読む前に、連続技のページの「超強力エリアル」のところを読んでもらいたい。

超強力エリアルは連続技としては難度が非常に高く、とても実戦で使えるような代物ではないと思われがちだが、なんと実戦ではさらに強力なものになるのである。

何が強力なのかというと、超強力エリアルを連続技としてコンボでつなげるときに1番難しいのが小ウェブボール↓SJ小Pのところだが、この小ウェブボールのあとのSJ小Pが意外とよく入るのだ。

コンボがつながっていないのに相手に技が入り、しかもコンボがつながっていないので連続技の補正がかからず、相手の体力は減りまくってしまう。





このウェブボールのあと、写真ではわからないが、これがガード不能

これはちょっと「強力」の域を飛び越して「ヒドイ」って感じなので、街のゲーセンで知らない人を相手にするときは少し使いづらいかもしれない。コンボが途切れたら1度超強力エリアルモードをやめるなど、そのへんは個人の考えにおまかせする。

意外にも反撃を受けてしまう技

スパイダーマンの狙いは相手のスキを突いて超強力エリアルを入れることだが、どうしてもこれが苦手だという人は他のエリアルで確実にダメージを与えるのもよい。

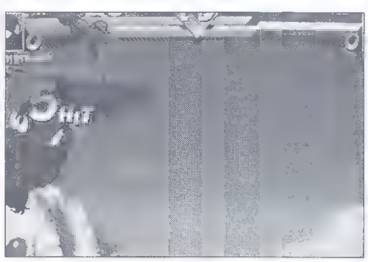
威力重視で考えるなら浮かせてからSJ中P↓SJ中K↓大ウェブスイングと入れるのがよい。もし相手が回転起き上がりをしなければ追いうちから再びエリアルに持っていけたりする。

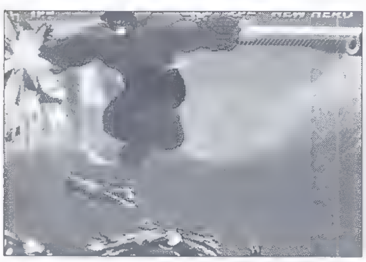
しかしこのエリアルは画面の位置が悪かったり、相手キャラによっては画面の位置に関係なしで回転起き上がりをされてしまうと、こちらがウェブスイングのあと落下しているところに反撃を受けてしまうことがある。

画面の位置が悪いというのは、写真のようにスパイダーマンが空中ウェブスイングの丁度終わるころに画面端に着いてしまうぐらいである。

このようなときはSJ中P↓SJ中K↓SJ大Kに変えて、相手を叩きつけてしまうのがよい。これなら回転起き上がりをされることはないので、反撃を受けることもない。

もう1つ注意したい技がスパイダースティングである。





画面の位置が悪いと、はいっ、おしおき。

この技はさらにボタンを連打することで2段目の叩きつける追加攻撃が出るのはご存じだと思う。

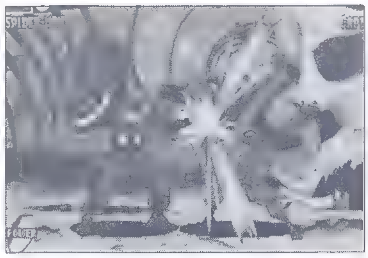
たとえこの追加攻撃まできちんと当たったとしても、このあと相手に回転起き上がりをされてしまうと、スパイダースティングが大の場合は多くのキャラに、中の場合でも数キャラにこちらの着地後のスキに反撃を受けてしまう。

これを防ぐにはスパイダースティングを、追加攻撃まで当てるなら小で、中と大のときは追加攻撃を出さずに1段目で止めておけばよい。



大で2段目まで出してしまうと、


転がられて、


くらってしまう。

スパイダーラッシュ

スパイダーマンの対戦における1番の狙いは、相手のスキを突いてのエリアルというのは先ほども書いたが、相手のスキを待っているばかりでなくこちらから攻め込んで相手のスキを突くことが必要である。

まず跳び込みに関してだが、スパイダーマンの跳び込みは大きく分けて3種類考えられる。

1つ目は威力を重視してJ大P→J大Kの2段で跳び込む。これはスパイダーマンの跳び込みの中で最大の威力を誇っているので、跳び込みのメインとして使っていく。また、こちらが跳び込んだときに相手が飛び道具を出していたり大技を空振りしていたりと既にスキを見せていたときなども、この跳び込みを使って大ダメージを与える。

2つ目は段数を紛らわしながら跳び込む。例えば多くの跳び込みをJ大P→J大Kとしているときに、たまにJ大Pのみで跳び込んですぐに着地下段攻撃につなぐ。相手がいつも通りJ大P→J大Kがくるものと思って上ガードし続けてしまうと、下段攻撃をくらってしまうわけである。


J大Kを待って上ガードし続けると、


この下段が当たってくれる。

これには様々なバリエーションがあって、J小P→J大P・・J小P→J大P→J大K・・J小P・J中P・J大Pなどなど…数え上げたらキリがない（あるけど）。

とにかくJ攻撃の数を毎回変えるぐらいの気持ちで、相手にいつ下ガードに移ればよいのかをなるべくわかりづらいようにしていく。ちなみにJ大Kは写真のように、かなり下のほうでも当てることができる。


こんなに下のほうでも当たる。

3つ目は何も技を出さずにガードしながら跳び込む。これは勿論、対空技の強いキャラなどに誘いの目的で跳び込むもの。バッチリ決まったときの効果は絶大なのだが、こればかりやっていると空中投げの的となってしまう。適度な使用が効果的である。

次に地上でのラッシュにいく前に、エリアルを狙うために相手を浮かせる技である立中Pと中足→立大Kについて書いていこう。

このゲームが発売されてからしばらくの間「スパイダーマンの浮かせ技、立中Pは無視」とほざいていた担当者もいたが、ここではっきりさせておこう。まずは2つの技をそれぞれ比べたものを表にしたので、これを見てもらおう。

この表の表現は2つの技に限って比べたものに対するものであることを断わっておく。つまり「遅い」というのは絶対的なものでなく、もう一方の技と比べてという意味。各項目で色の付いているほうが優れていることを表わしている。

	立中P	中足→立大K
操作性	楽	面倒
技の出	早い	遅い
威力	低い	高い
浮かせる高さ	低い	高い
ガード後の間合い	近い	遠い

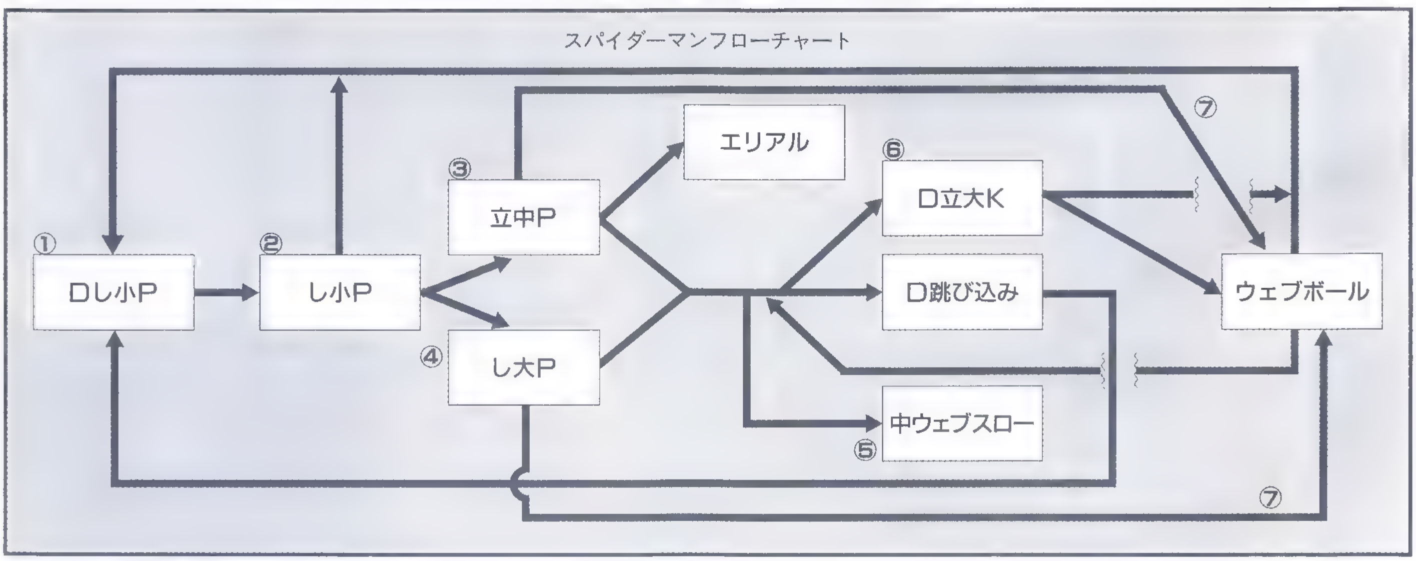
まず操作性は、ボタン1つで済む立中Pに比べて、ボタンを2つ使う上にレバーも絡んでくる中足→立大Kのほうが不利。

その他の項目については、それぞれ中攻撃と大攻撃の差が出ている。

この表を単純に見てしまうと、3対2で中足→立大Kのほうがよい。やっぱり立中Pは使えねえのかよ…と思うのはちと早い。超強力エリアルがあるので、スパイダーマンの場合は**「より簡単に浮かせることができるか」**が問題になってくる。となると注目すべき項目は「操作性」と「技の出」あたりになるのだが、なんとどちらも立中Pのほうが有利と出ている。

というわけでスパイダーマンの浮かせる技は、立中Pをメインに使っていくようにする。

「威力」については仕方ないが、このあとに超強力エリアルが控えているのでさほど問



題はない。「浮かせる高さ」についてては、慣れてしまえばほとんど問題ない。「ガード後の間合い」については次のコーナーで…。

スパイダーラッシュNo.2

立ち中Pをガードさせたあとの間合いの近さは、その前に小技を絡めて対応する。立ち中Pの前後のつなぎかたについてのフローチャート、即ちスパイダーマンの地上戦におけるラッシュについてのフローチャートを載せておく。

まず始めに、所々にダッシュが絡んでいるが、相手との間合いによってはこのダッシュを省いてしまってもよい。

それではフローチャートの番号に従って解説していこう。

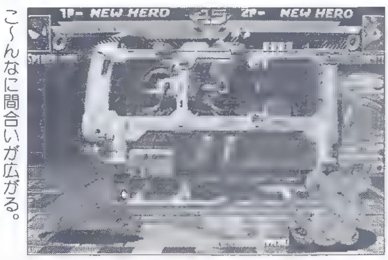
①…ここがD し小Pである理由は、立ちガード不可ということと、し小Kよりも立中Pにつなげやすいから。

②…ここにし小Pが入っているのは、立中Pまでガードされたときの間合いをなるべく広くするため。

③…ここのつなぎは相手キャラによってもやり易さが変わってくる。小さいキャラには結構シビア。



この間合いでガードさせても、



こ〜んなに間合いが広がる。

④…ここにし大Pが入っているのも、ガードされてしまったときの間合いをなるべく広くするため。

⑤…ここに中ウェブスローが入っているのは、この直前の技（立中P・し大P）をガードしたあと跳び込んでくる相手を狙ったもの。

しかし、ハズしたときのリスクはかなり大きい。

⑥…ここにD立大Kが入っているのは、足の先が当たるように使って相手の技の出かかりを狙う。

⑦…ウェブボールへのつなぎは、間合いによっては反撃を受けてしまうことがあるので注意。

勘違いしないで欲しいのが、スパイダーマンの地上戦でのラッシュはこれがすべてではないということ。フローチャートはあくまでも基本であって、ここからさらに広がっていくものである。フローチャート通り機械的に繰り返していても、あまり良い結果には結びつかない。

ここまで跳び込みのラッシュと地上でのラッシュを別々に分けて書いてきたが、実戦ではこの2つのラッシュのどちらか一方をずうーっと続けるわけではない（そういうときもあるが）。

この2つが複雑に絡んで、跳び込み→地上→跳び込み→地上→地上…などとラッシュをかけていくのが、スパイダーマンの真のラッシュである。

その他の基本戦法

ウェブボールの使い方は大きく分けて2つ、通常技にキャンセルをかけて削り目的で使うのと、遠間から牽制の目的で使うのがある。

削り目的で使う場合はほとんど小ウェブボールを使う。このとき相手との間合いが近いと容易に跳び込まれたり、ガードさせたあとに反撃をくらってしまうことが多いので注意が必要である。

牽制の目的で使うときは、地上で使う場合はウェブボールの小と大を適当に使い分ける。空中で使う場合はメインに大ウェブボールを使っていく。

空中で使う場合は主にバックジャンプから使っていくのだが、こればかり狙っているのも少し危険なのでたまには空バックジャンプを交せるのがよい。


うん、理想的な使い方。

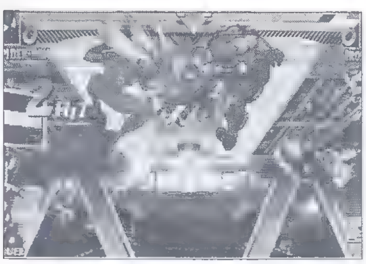
ウェブスイングの1番グーな使い方は、相手の低い判定の技（足払いなど）をスカしてブチ当てることである。

その他にリスクは大きいが、相手がこちらの着地に手を出したくなるような間合い（密着より少し離れたあたりに着地するような感じ）で使って技を誘い、その技を着地スパイダースティングで返す。

相手が跳び込んできたときの対空技は、何といっても無敵時間のあるスパイダーステイングが信頼性抜群である。きちんと引きつけて出せれば、的は空中ガードのみ。

通常技の中では立中Pがかなり強い対空技である。しかもうまくいけばそこから直接エリアルに持っていくことができる。相手が空中ガードをしながら跳び込んできたとしても、この技ならそれほど大きなスキはできないので、反撃を受けることは少ない。


立中Pが一方的に勝ったら、


直接エリアルに持っていく。

跳び込みに空中ガードを多用してくる相手には、空中投げを狙っていくのがよい。

ウェブスローは技の出がかなり遅いので、相手の行動をある程度読んで早めに出しておかなければいけない。しかもハズしてしまったときのリスクが大きいので、使いどころの難しい技である。

対戦で主に使っていくのは、相手のジャンプを先読みして出す中ウェブスローである。この使い方は「そろそろ相手が跳び込んできそうだな」という感じで適当なタイミングで出していても、ある程度以上の確率で当てることはできない。

この「ある程度」の壁を打ち破るには、こちらが「相手が跳び込みたくなるような状況」を作ってやるのである。

例えばフローチャートのところにもあったように、普段はキャンセルしてウェブボールを出すことが多いところで中ウェブスローをたまにキャンセルで出してみる。相手が跳び込もうとすると、中ウェブスローが置いてあるといった具合である。仮に相手が空中ガードをしたとしても、そのあとの主導権は依然としてこちらのものである。

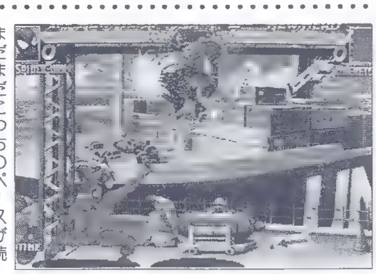
ただこれは、あくまでこちらの思惑どおり相手が跳び込んできてくれたらの話であって、そうでないときは大きなスキが生じてしまう。

相手が自分の思いどおりに動いたときの自己満足技、として割り切ってしまってもいいぐらいの技である（と言い切ってしまった。個人的には好きな技なのだが乱発して負けること多し）。

その他に大ウェブスローを使って、SJしている相手の真下に入ったときに、空中投げと大ウェブスローの2択っぽい攻めをすることもできる。

また、これはスパイダーマンに限ったことではないのだが、相手が少し離れたところでスキを見せたときは、ダッシュをすることで意外にも反撃できてしまうことが多い。

このようなときはD立小P・立中Pとつないで相手を浮かせて、超強力エリアルに持っていくのがベストである。あまりに間合いが遠くてD立小Pが届かないようなときは、D立大Kで安定である。

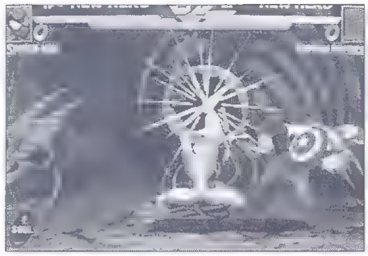

まだまだこっちのペースが続く。

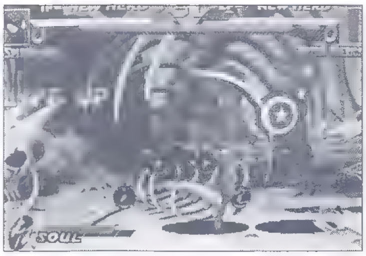
色々な小物ネタについて

まずジェムを使ったときのジェム攻撃に関してだが、これを当てたときに体重の軽いキャラほど間合いが開くので、そのぶん次の攻撃につなぐことが難しくなる。

相手キャラが普通サイズかそれよりも大きい場合は、ジェム攻撃のあとに中Pボタンを連打するだけで楽に立中P

につながるので、そこからエリアルを狙うことができる。


ジェム攻撃が当たったら、


立中Pで浮かせるまでが1セット。

立中Pの他にはスパイダースティングもつながりやすい技だといえる。

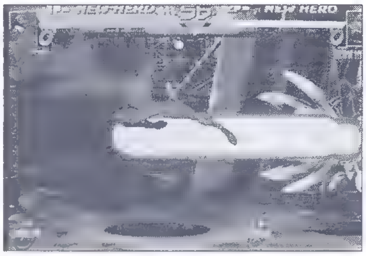
ジェム攻撃を直接当てたときよりも、ジェムカウンターとして当てたときのほうが間合いが離れることが多いので、さらにつながりにくくなっているが、常にこのつなぎを狙っておきたい。

次にゲージの使い方についてだが、スパイダーマンのインフィニティカウンターはかなりの性能の良さと威力を誇っている。ただ技の性質は大スパイダースティングと同じなので、ボタン連打で2段目まで当ててしまうと回転起き上がりをされて反撃を受けてしまうことが多い。


インフィニティカウンターも1段で止める。

マキシマムスパイダーは当たれば威力がデカい、壁には跳ね返ったあとはかなり長い時間無敵である、空中で出すことができる、など様々な長所を持ってはいるのだが、ガードされたりスカってしまったときのお～・き・なスキのおかげで、使いどころが非常に難しい技である。一応画面の位置によって技のあとに、Dし小P・立大Kなどの追いうちが可能（そのあとのエリアルはちょっと辛い）。

マキシマムスパイダーの1番グーな使い方は、相手の飛び道具にバッチリ合わせてやることである。


いつもこんな感じだったらねェ。

しかしインフィニティカウンターとマキシマムスパイダーを天秤にかけると、余裕でインフィニティカウンターのほうに傾いている。スパイダーマンのゲージはインフィニティカウンター専用といってもよいぐらいである。

キャラ別対戦ワンポイント

●VSハルク

溜まっているハルクに跳び込みのラッシュは無駄。ガンマチャージですべて返される。跳び込むならば空中ガードを多めに交ぜる。

ハルクはジャンプに融通が効かないので、ノーマルジャンプとダッシュジャンプを見極めてしまえばこわくない。

遠間からのウェブボール連打もなかなか有効である。

●VSウルヴァリン

背が低いのとトルネードクローのせいで、跳び込みのラッシュが非常にかけづらい。

地上戦でも分が悪いので、わずかなスキを突いて超強力エリアルを狙うことに徹する。

●VSマグニートー

一番気をつけたいのがハイパーグラビテーションからのエリアル。こちらがSJして攻め込むときなど注意する。

技のスキが大きいものが多いので、ダッシュからのエリアルが狙いやすい。

対空技もあまり強くないし体も大きいので、跳び込みのラッシュもかけやすい。


これさえ注意していれば、

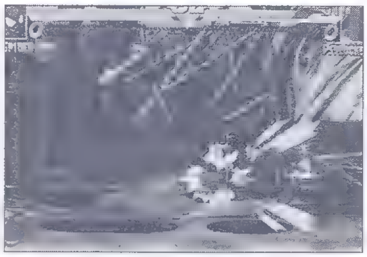
●VSジャガーノート

スーパーアーマー能力があるので、立小P・立中Pや小足・中足・立大Kなど浮かせる技の前に小技を入れなくてはいけない、というのは基本中の基本である。

とにかくゲージの溜まったジャガーノートは脅威なので、ゲージの溜まっていないうちに勝負を決めたい。

ゲージの溜まっているジャガーノートに、SJ中P→SJ中K→ウェブスイングのエリアルは厳禁である。


毎回うまくいけばいいのだけど。


「離れたらし大P」は他のキャラにも有効。

●VSアイアンマン

飛行しまくり跳びまくりのアイアンマンだが、実は跳び込みラッシュがわりと有効であったりする。上から跳び込んで押さえつけて、跳びまわらせないように攻める。

リパルサーブラストはそれほど対空技としてはこわくない。バッチリ空中ガードが決まればダッシュからのエリアルが狙える。

●VSサイロック

このキャラも背が低いのとサイブレイドスピンのせいで、跳び込みのラッシュがかけづらい。

サイロックは近距離戦を好むので、間合いが離れたときにし大Pを出すと向こうから当たりにきてくれることもある。

少し近い間合いで嫌なのがレバー前中K。この技で足払いなどの下方向への技やウェブボールなども抜けられてしまう。スパイダースティングが出せれば完璧だが、お手軽に通常技で返すなら立中Kがよい。


だからきちんとゲージを見とけっての。

●VSキャプテンアメリカ

スターズ&ストライプスがあるので、跳び込みのラッシュには空中ガードを少し多めに交ぜる。

近間で出してきたシールドをガードしたあとは、意外とダッシュからのエリアルが狙いやすい。

立大Pはギリギリ目の前でスカせば、ダッシュからエリアルを入れることが可能。しかし目の前でスカすことが非常に難しい。

●VSシュマゴラス

対空技はそれほど強くないので、跳び込みのラッシュはわりとかけやすい。ただ、ゲージが溜まっているときは対空カオスディメンジョンがあるので跳び込んではダメ。

カオスディメンジョンを使われたらとりあえず逃げまわるのもよい。ただしスパイダースティングなどのスキの大きい技は、確実に入るとき以外は使ってはダメ。

●VSブラックハート

逃げるスパイダーマンといった感じだが、遠間でのバックジャンプウェブボールはインフェルノの的。逆手に取ってこれを誘ってマキシマムスパイダーというのもあるが…。

ブラックハートはジャンプ攻撃の判定がわりと強いので、対空技としての立中Pはほとんど負けてしまう。

対CPU戦 CPU?相手じゃないね

スパイダーマン

担当 いなりん

CPU戦は意外と簡単

実はスパイダーマンでCPU戦をやる場合、多くの相手に通用するパターンがある。

まず相手との間合いを広くとる。広ければ広いほどよい。このとき自分の後ろにステージの端（もうこれ以上スクロールしないところ）がくると少し嫌なので、自分の後ろに少しだけスペースがあったほうがよい（無いとダメってわけでもない）。

まず試合前の動ける間に相手を向こうに押していく（キャラによって少し変わる）。

試合が始まったらバックジャンプをして、すぐに空中大ウェブボールを出す。まだ空中にいる間にウェブボールが当たるかガードされるかある程度予想しておく。

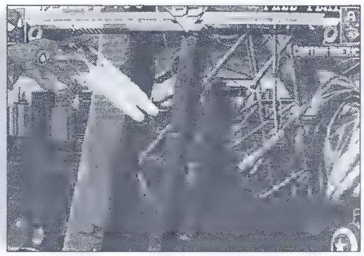
相手にガードされたら、着地してまたすぐにバックジャンプをして空中大ウェブボールを出す、これを当たるまで繰り返す。

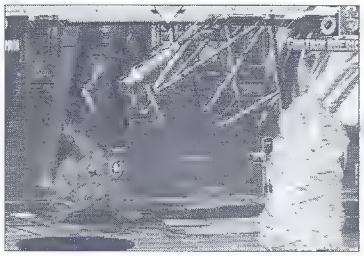
ウェブボールが当たったらダメージを与えるチャンス、ダッシュで近づく。やはり大ダメージを与えるならエリアル、一応DJ大P・J大Kから入ってエリアルにもっていくことも可能だが、わりとタイミングがシビアなのでD立小P→立中Pなどでサクッと浮かせてもよい。

ここから超強力エリアル（スパイダーマンの対戦・連続技のページ参照）にもっていくのが楽なのだが、これが苦手だという人はSJ中P↓SJ中K・大ウェブスイングでもよいし、次の基本パターン2を使ってもよい。

しかしCPUはコンボがつながっていなくてもくらってくれることもあるし（ガード不能の場所とは別に）、きちんとガードするときもあるので、超強力エリアルを練習するのもよいだろう。

このパターンを基本パターン①とすると、もう一つ多くのキャラに通用するパターンがある。

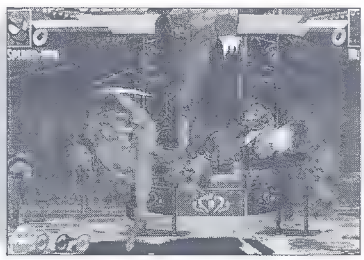

バックジャンプで大ウェブボール。

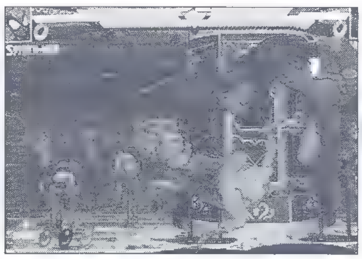

当たったらダッシュで近づいてエリアル。

基本パターン2

このパターンはまずエリアル開始技である立中Pか立大Kを当てる必要がある。こうして相手を浮かせたらこちらはスーパージャンプをしないで、相手が落ちてくるところに近づいて待ち構える。

相手はそのまま落ちてくることが多いので、着地したところを投げてしまう。ここで相手は投げ抜け、受け身、回転起き上がりなどをしてくることが多いが、それぞれに間合いが合っていれば再び投げることもできる（キャラによって多少変わってくる）。


浮かせて…、

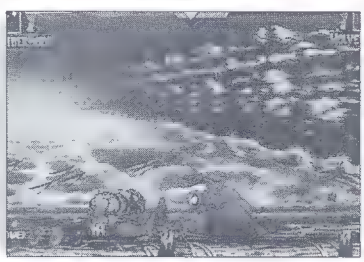

投げる、楽チンなわりになかなか減る。

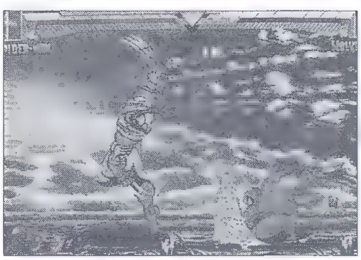
キャラ別のワンポイント

前半の1人目か2人目に出てくる相手はガードが甘いので、何も考えずに攻めていってても技をくらってくれることが多い。ここでは各キャラが後半に出てきた場合について書いていく。

ウルヴァリン・キャプテン

この2人は一度転ばせたあと近くで起き上がり（回転起き上がりも含む）を待っていると、トルネードクロー・スターズ&ストライプスを出してくることが多いので、これをガードしてあとにスパイダースティングで転ばせてまた繰り返す。


起き上がりに近くで待ち、

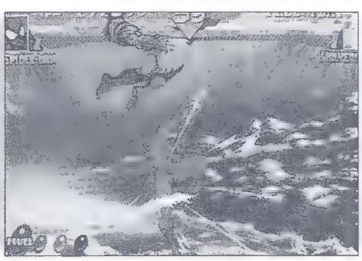

これをガードしたら、

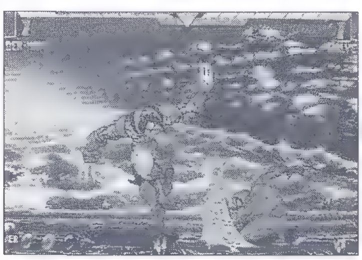
アイアンマン

近づいてガードしながら、スキの大きい技を出してくるのを待つ。ユニビームはしゃがんでかわしてから、立ち大パンチ・しゃがみ大パンチ・リパルサーブラストなどはガードしてから、ダッシュで近づいてエリアルにもっていく。

マグニートー

最初にEMディスラプターを出してくることが多いので、試合開始前から近づいておいてガードしながら待つ。また飛行してきたときはダッシュで近づいて、真下から立中Pを当てる。


スパイダースティングを当てて、


ハイ、繰り返し。

もうやめられない

連続技 THE COMBINATION

スパイダーマン

SPIDER-MAN
担当：いなりん

跳び込みは大キックで締める

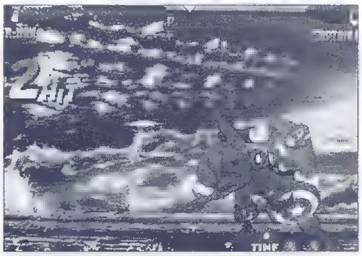
これはスパイダーマンの連続技すべてに関する基本で、跳び込みは威力的にはJ大Ⓟ→J大Ⓚとつなぐのがベストで、実戦的にはJ小Ⓟ→（J大Ⓟ）→J大Ⓚとつないでもよい。

また跳び込みを小→中→大と3発当てたい場合、J小P→J中P→J大Pとつなぐと同じP系なので技がすんなりと出てつながるのだが、J小P→J中P→J大Kとつなぐと P系からK系へと変わっているので、J大Kが出るまでに少しタイムラグがある。このおかげで技を少しひきつけて当てていることになるので、そのあとの地上技につなげやすくなる。

地上で必殺技につなぐ

●J大P→J大K→D立小P→立大P→小スパイダースティング

割と簡単なストII っぽい連続技、J大Kのあとにダッシュをすることでつながりやすくなっている。



このダッシュがポイント。

また全キャラに対して入れることが可能で、地上で必殺技につなぐ連続技としては安定したものといえる。

●J大P→J大K→D立小K→立中K→大足→大ウェブボール→D立小P→立大P→小スパイダースティング

この連続技は大足払いで転ばせたあとのウェブボールが当たるキャラ（ブラックハートなど）に限られる。

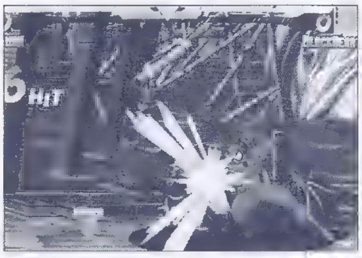
連続技の途中にウェブボールが入っているというだけで、わざわざ狙ってやるほどのものではない。



大足のあと追いうちで大ウェブボール。

●J大P→J大K→立小K→立大K→小ウェブスイング→（追いうち）立中P→大スパイダースティング

これまたブラックハートなどの限られたキャラにしか入らず、しかも実用性もかなり低い。しかもウェブスイングのあとに回転起き上がりをされてしまうとそれまで、まあこんな連続技もあるよといった程度だ。



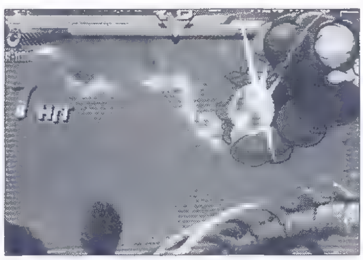
ウェブスイングのあと立中Pで追いうち。

エリアルにつなげば勝ち？

●J大P→J大K→中足→立大K→SJ中P→SJ中K→ウェブスイング

スパイダーマンの威力を重視したエリアル、下手に段数を増やすよりもこのほうが威力が高い。

しかしこのエリアルは画面の位置によっては、ウェブスイングを当てたあとに回転起き上がりをされると、こちらが落下してくるところに反撃を受けてしまうこともある（これについてはスパイダーマンの対戦ページを参照）。


当初は基本エリアルと思われていたが…、

●立中P→SJ中P→SJ中K→小ウェブボール→SJ小中→SJ小K→立中P

スパイダーマンの超強力エリアルコンボ。最初の立中Pは相手を浮かせるための技なので、空中にいる相手に立大Kを当てることでも代用可能（勿論中足→立大Kでも可）。

そのあとSJ中P→SJ中Kと当てるのは普通だが、次の小ウェブボールを当てるのがこのエリアルのポイント。これを当てることで超強力エリアルが可能になる。

小ウェブボールを当てると相手の落下するスピードが遅くなって、こちらの落下が相手を追い越して先に着地することになる。

小ウェブボールのあと落下中に相手のやられが回復しないように、小P→小Kと当てておく。するとこちらが着地したときに相手はやられ状態で落下してくるので、相手が地面に落ちる前に立ち中パンチを当てて再び浮かせることができる。このあとすぐスーパージャンプしてSJ中Pから同じようにやっていくと…。

この超強力エリアルのコツとして、相手を浮かせたあとのSJ中P→SJ中Kは少し引きつけて当てる。SJ中K→小ウェブボール→SJ小Pのところは急いで当てる。特に小ウェブボール→SJ小Pはかなりシビアで1番途切れやすいところである。

SJ小P→SJ小Kのところは小攻撃なので相手のやられ時間が短い。一応少し引きつけたほうがよいがあまり気にしなくてもよい。

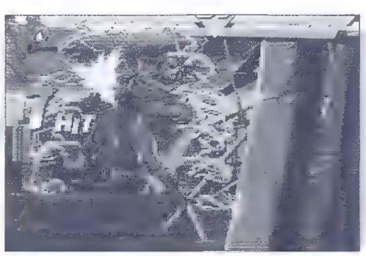
これでうまくいけば一気に相手を気絶までもっていけるのだが、より早く相手を気絶させたいのなら浮かせる技をすべて立中Pから立大Kに変えるとよい。勿論立大Kのほうが技の出るのが遅いので、多少つなげるのが難しくなる。



相手を浮かせたらSJ中P→SJ中K。



また浮かせる。



SJ小→SJ小Kとつないで、



そして小ウェブボール。



機動戦士ジャガー
ジャガーノート

とにかく、相手に隙を見せぬようにしたい。頭は使用価値100%。

担当
ワイルダーKEI

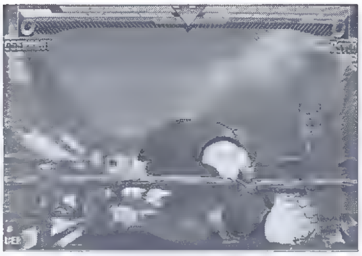
VS HUMAN

まずは弱点を知る

ジャガーノートの通常技は、小技以外すべて硬直が長い。

ゆえに、なるべく相手に当てていくようにしていかなくてはならない。が、レバー前入れの大Ⓟはガードさせても反撃を受けるときがあるので、キャンセルをかけてパワーアップや小アースクエイクパンチを出して、この硬直をなくすようにしよう。

そして、一番恐いのが必殺技の空振り。これをしてしまうと、一気に体力を持っていかれてしまうので、非常に危険である。


後ろからブスッ。あるある。

ジャガーノートの必殺技というのは、相手にヒットすれば問題はないものの、ガードされると必ず反撃を受けてしまう欠点がある。ガードされても反撃を受けない必殺技は、小ジャガーノートパンチ（以下JNPと略す）、アースクエイクパンチ（以下EQPと略す）、ジャガーノートヘッドクラッシュ（以下JNHCと略す）ぐらいなものだ。

しかし、これ等は画面端での攻防を除くもの（要するに、画面端でガードされると小JNPでも反撃を受けるということ）である。

このため、使い方をよく考えていかなくてはならない。しっかりガードを固めつつ、相手の隙を見逃さないようにして攻めるのが、ジャガーノートの闘い方になるだろう。

小技でシールド

ジャガーノートは、技の硬直が長いという他にも、的が大きいという点も上げられる。

ここでは、地上で闘うときの、基本的な事柄を述べておこう。まずは、立ち小Ⓟ、立ち or しゃがみ小Ⓚの小技を使って前方にシールドを張り、相手を寄せ付けないようにしよう。これを行っておくと、相手のダッシュ攻撃などを止めやすい。もし目の前でジャンプされて技が空振りをしても、空振りした技が小技なので、ジャンプ攻撃を受ける心配がない。


バリアじゃ!

また、相手の攻撃を受けつつも、小技で相手を攻撃しつつ押し戻せるというのも魅力の一つだ。

ここで、ジャガーノートのスーパーアーマー能力の説明をしておこう。スーパーアーマー能力の売りは「多少のダメージをものともしない」とある。要するに、単発で相手の攻撃を受けても、「のけぞる」というくらいポーズにはならずに、技を出せるということなのだ。普通なら転ぶはずの大足払いも、ジャガーノートなら転ぶことがない。もちろん、そのままガードに移行することも可能である。

しかし、2HIT以上の連続した攻撃を受けてしまうとさすがにのけぞり、途中でガードすることはできない。この能力は有りがたいが、過信のしすぎは禁物である。

走ってララバイ

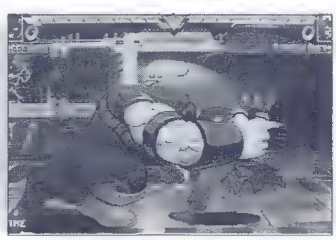
小技シールドだけでは、もちろん闘いに勝利することはできない。そこで、攻めに行くための鍵になるのがダッシュ攻撃である。この戦法は大抵どのキャラでも使うものだが、ジャガーノートの通常技はリーチが長く、非常に使い勝手が良い。

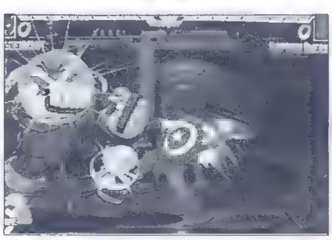
ダッシュから行う攻撃は、立ち小パンチと小足払いから入るといい。この小技が入ることを想定して、レバー前入れの大Ⓟをつなげて出すようにしておこう。

もしも、近い間合いでこの攻撃が成功したら、レバー前入れの大Ⓟからスーパージャンプ→小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓟのエリアルレイブをしにいこう。が、レバー入れの大Ⓟをガードされてしまってエリアルに行けないと判断したら、キャンセルをかけて必殺技を出そう。ジェムを持っている場合は、必殺技ではなく、ジェムを使用するといいだろう。

このレバー入れ大Ⓟをガードしたときの相手の取る行動は、ダッシュ攻撃かジャンプ攻撃だろう。ダッシュ攻撃をしてくる相手にはレバー入れ大Ⓟにキャンセルをかけて EQPを出して相手の侵入をふせぎ、ジャンプ攻撃を行っている相手には、小JNPを出すようにしよう。

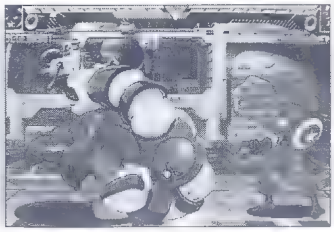
先程ほどジェムを持っているならキャンセルをかけてジェムを使おうと言ったが、すぐには使わないで相手の攻撃を引き付けて、ジェムカウンターを当てるというちょっとしたテクニックを使う方法もある。このジェムカウンターを相手にヒットさせることができたら、立ち小Ⓚを連打しよう。一応つなげてHITさせることができるので、ジェムカウンター→立ち小Ⓚ→レバー入れ大Ⓟ or JNHCとすることもできる。覚えておいて損はないだろう。


おっ、来た来た。


ビシィィッ!!

ここでまたダッシュ攻撃に話は戻るが、ダッシュ小足払い→中足払→小JNP or 大EQPというふうな戦法も取ることができる。だが、中足払

いをガードされると、キャンセルをかけて出した必殺技…つまり、小JNPは不発し、EQPだと跳び込まれるという事態を招くことになる。できれば、中足払いがヒットまたはガードされたのを見てから判断して行動するのが理想ではあるが、なかなかそう簡単にはできない。取りあえずキャンセルをかけるタイミングを遅らすことから始めて、必殺技を出す出さないの判断をするようにしよう。


ダッシュして、


小足払いを入れる。

また、相手との間合いがそれほど離れていなければ、そのままダイレクトにダッシュしゃがみ大Ⓟやレバー入れの大Ⓟを、バクチで狙ってみるのもいいだろう。これは、意地でもエリアルを決めたいという人にお勧めだ。

ジャンプ攻撃から身を守る

ジャガーノートが相手だと、だいたい対戦相手は地上戦を嫌がって空中から攻めてくることが多い。小技シールドや立ち中Ⓚ（立ち中Ⓚに関してはあとで述べます）を使っていると相手はダッシュ攻撃を封じられてしまい、空中から攻めるしか手がなくなるというのも、理由の一つだろう。

相手のジャンプ攻撃に対するこちら側の対応策は、

①小JNPをうまく合わせる
②バッグジャンプ中Ⓚ
③昇り前ジャンプ中Ⓟ

の3つだ。立ち大Ⓟやしゃがみ大Ⓟ、立ち大Ⓚでもいいが、あまり使用しない。これは、2段ジャンプを持っている相手だと、技を空振りさせられる恐れがあるからだ。これに関して言えば①もそうなので、気をつけたい。

①は上方にも攻撃判定があるので、ジャンプ攻撃をしてくる相手を逆撃できる。空中ガードされたといても、着地に反撃を受けることもなく、相手の体力を削っておくこともできる。相手のジャンプに合わせるのに慣れを必要とするが、頑張ってほしい。


リーチもあって出も速い。

②は横にリーチが長く技の出も速いので、この3つの中では一番使い勝手がいい。

また、最初からレバーがガード方向に入っているということで、例え先に技を相手に出されても、空中ガードになるというメリットもある。

③の場合は、もちろん上にいる相手を攻撃するための手段ではあるが、これは空中投げを狙いにいったものである。ジャガーノートの空中投げの判定は斜め上方にあるので、非常に使える。もし失敗しても、ただのジャンプ中Ⓟになるだけなので安心だ。③を行うときは、レバーを斜め上に入れっぱなしにしておこう。が、それゆえに、先に攻撃されると攻撃を受けるというデメリットもある。空中投げを狙うというよりは、ジャンプ中Ⓟで迎撃するつもりでいった方がいいだろう。そのほうが、かえって投げてくれるときがある。

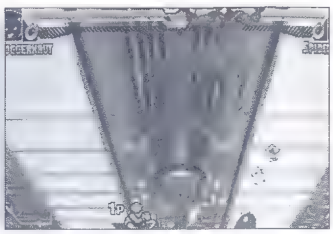
次は、相手のスーパージャンプに対してだ。Sジャンプ


こんなに低空でも投げられる。

に対しては、前に述べた①と③は使用せず、Sジャンプ中Ⓚor大ⓀとSジャンプジャガーノートボディプレス（以下JNBPと略）を使用していく。中Ⓚや大Ⓚに関しては、ジャンプからSジャンプに変わっただけなので説明を省かせていただく。

JNBPというのは、地上にいる相手にガードされると、例え小で出しても反撃を受ける技である。そこで、空中戦で出番というわけだ。空中にいる相手にヒット、またはガードさせれば、反撃を受ける心配がない。が、中or大だと着地に反撃を受けるので注意しよう。

この技のいいところは、見えないところ（下から）からいきなり出てくるところにある。相手が落下してくるところを狙って（この時、ジャガーノートの姿が見えないほうが望ましい）、敢えて上昇力の高い中or大JNBPを狙って出す。小で出したほうがいいのではあるが、上昇力がなく、相手に当てにくいという


平穏な時間を。


雄哮で壊す！

欠点がある。

しかし、相手がこの戦法をくらうと、空中で左右にフワフワと移動して、こちらのコマンド入力を迷わしてくるので（どっちに入力していいのかわからない）、相手が真上でフワフワしている間に画面下にある三角マークで自分の位置を確認し、前ダッシュなり後ダッシュするなりして、入力の方向を把握できるようにしよう。が、無理してJNBPを狙わないで、素直にガードしてもいいだろう。そのほうが安全であるが、後に回られないように注意しなくてはならない。

追い打ちは忘れずに

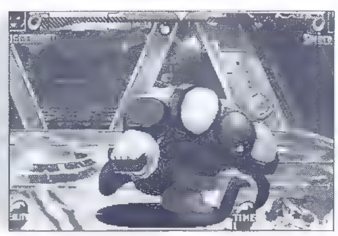
追い打ちというのは、ダウンしている相手に攻撃を仕掛けることをいう。まずは、何の技でダウンさせれば追い打ちできるのかを知る必要がある。その、追い打ちを入れることのできるダウン技は、

①エリアルレイプの最後が大Ⓟ。
②中or大Ⓟ投げ。
③JNHC。

の3つを行ったあとに入れることができる。ダウンしている相手に入れる主な技は、ダッシュ立ち小Ⓚである。

では①。エリアルレイプを決めたあと、相手は着地するまで何もできない。その着地に合わせて、ダッシュ立ち小Ⓚを当てに行くのだ。そうしたら、そのままレバー入れの大Ⓟへと移行しよう。画面端なら、相手の落下中にジャンプ小Ⓚ→ジャンプ大Ⓟの2段が入るぞ。

ここで、エリアルを決めたあとにできないことを知っておかなければならない。何が


相手が回転起き上がりをしなければ、



追い打ちできる。

できないかというと、エリアルレイプを決めたあと、Sジャンプ、必殺技、ダッシュの3つである。このことによって、エリアル→ダッシュ立ち小Ⓚ→必殺技というような連続技は、できないようになっているのだ。もちろん、エリアルからダッシュ小Ⓚ→中足払い→小JNPもできない。

ゆえに、エリアルレイプのあとの追い打ちは、ダッシュ立ち小Ⓚ→レバー入れ大Ⓟの2段までになる。

また、画面端でエリアル→立ち小Ⓚ→レバー入れ大Ⓟを決めたあと、小足払いをボタン連打で出しておくといいだろう。ジャンプで逃げようとする相手を、捕えることができ、そのまま中足払い→必殺技と移行できる。

それから、エリアルを決め

たあと、相手が画面端を突き破って吹っ飛んで（ループする）、ジャガーノートが自動的に相手を追い駆けるような状況のときは（画面端からズドドドッと出て来る）、追い打ちすることはできないぞ。
　続いて②。これは、相手を画面端に追い詰めたときぐらいにしか成立しない。追い打ち攻撃のしやすさは、中Ⓟよりも大Ⓟ投げのほうがしやすい。画面端でこの投げを行うことができたら、ダッシュ小Ⓚ→レバー入れ大Ⓟとつなげて、エリアルレイブに移行しよう。インフィニティゲージが溜っているときは、ダッシュ小Ⓚにキャンセルをかけて、JNHCを出すといいだろう。
　そして③。JNHCを決めたあとにも、ダッシュ小Ⓚを入れることが可能だ。相手の

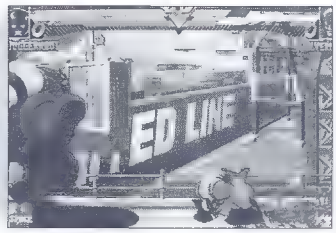

大Ⓟ投げなら、


ダッシュしなくても立ち小Ⓚが入る。

体重が重いキャラほど入りやすく、ウルヴァリンやサイロックは遠くに吹っ飛ぶのでダッシュ小Ⓚが入りにくい。ダッシュ小Ⓚが決まれば、レバー入れ大Ⓟからのエリアルを行うのだが、何せ間合いが離れるので、Sジャンプしたときに通常技が届かなく、エリアルにならないということもある。この状況を回避するには、追い打ちできるギリギリまでダッシュして、ダウンしている相手との間合いを詰める必要がある。JNHCが決まったあとは、レバーを相手のいる方向へ⇨⇨…⇨⇨と入力し続けるといいだろう。

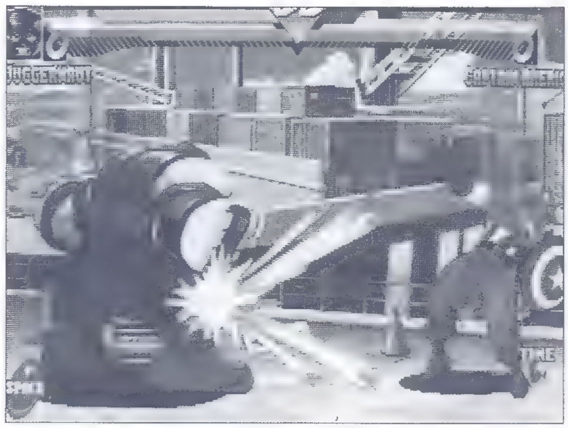
追い打ちできない?

　ここまで追い打ち攻撃をされると、相手もさすがに嫌になって、前転起き上がりをしてくるようになるだろう。前転起き上がりをされると、もちろんダッシュ小Ⓚからの追い打ち攻撃を行うことはできない。
　となると、前転起き上がりだから、当然ジャガーノートの方へ転がってくる。ここで役に立つのが、立ち中Ⓚである。
　この立ち中Ⓚというのは、相手の前転起き上がりを踏みつけることができるのである。というよりは、起き上がってきたところに重ねておく…といった形に近い感じだ。立ち中Ⓚには、キャンセルをかけて、小JNPや大EQPを出しておくといいだろう。連続技にはならないが、ガードが間に合わず、くらってくれることが多い。
　前転起き上がりをしてくる相手には立ち中Ⓚを使い、そうでない相手には追い打ちをかけよう。読み合いだ。
　また、立ち中Ⓚは相手のリーチの長い攻撃やダッシュ攻撃を潰せるので、相手の攻撃を先読みして出しておくと返せる。例に上げると、ウルヴァリンのダッシュ攻撃や、キャプテンアメリカの立ち大Ⓟなどがそうだ。相手のダッシュを止めるということに関しては、小技シールドでもいいだろう。


転がってくるところに…、

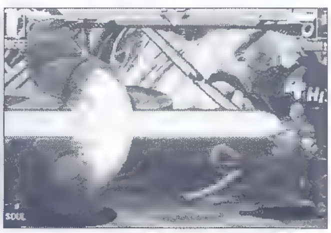

うおう!!

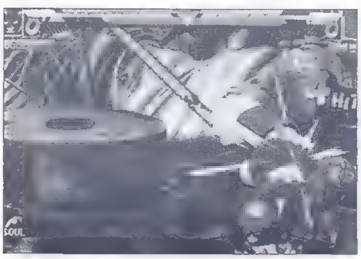

キャンセルをかけて必殺技を出しておくといい。


踏んで踏んで〜。Cアメリカの立ち大Ⓟを踏んだ…の図。

飛び道具なんてへっちゃらだぜ

　あまり使われない大JNPだが、利用法がないわけではない。
　これは、よく飛び道具で体力を削りにくる相手に使える。要するに、相手の飛び道具に合わせて大JNP（中だと押し戻されて届かない場合がある）を出すというものだ。
　ある程度先読みしなくてはならないが、そんなに難しくはないので、試す価値はある。相手の癖を見切ることも必要だぞ。


むおおおお…、


おらぁ!!

EQPとの連携プレイ

　中と大で出すEQPは非常に硬直が長いが、小EQPは短い。体力削りを意識して中と大のEQPを使いがちではあるが、できれば小EQPを活用していくようにしていきたい。小EQPを絡めた連携プレイというのは、
①ダッシュしゃがみ大Ⓟ→小EQⓅ
②小EQPをワザと不発させてジャンプ攻撃を誘う。
③バッグダッシュをしてから小EQPを出して様子を見る。
④中間距離で小EQPをガードさせてからダッシュ攻撃を行う。
①は、しゃがみ大Ⓟの硬化


よっ!?飛んで来たね。


どりゃぁ!!

をなくすために使用したものだ。この時に大EQPを出してしまうと、ジャンプ攻撃をくらうので危険である。

②はワザと隙をつくってジャンプ攻撃を誘い、それを小JNPで迎撃しようというものだ。

③では、ガードの堅固な相手に使用しよう。地上戦を好み、ジャンプ攻撃をあまりしてこないプレイヤーには、大EQPを出してもいいだろう。

④は、小EQPを相手にガードさせると、こちらの方が少し早く動けることを利用したものだ。この小EQPがガード後に相手が反撃や逃げようとすると、こちらのダッシュ攻撃をくらってくれることがある。小EQPをガードさせたあとというのはあまり間合いが開かないので、そのままボタン連打で小足払いを出しておいてもいいだろう。相手が小EQPをくらってくれれば、この戦法は更にやりやすいぞ。

頭をよりよく使うために

ジャガーノートが勝利するための鍵を握っているのは、ジャガーノートヘッドクラッシュと言っても過言ではないだろう。そのためにはインフィニティゲージを溜めなければならない。今まで述べてきた戦法や君たちのオリジナルの闘い方で、さりげなく溜めていくようにしよう。ジェムでは、TIMEとMINDをキープしておきたいところだ。

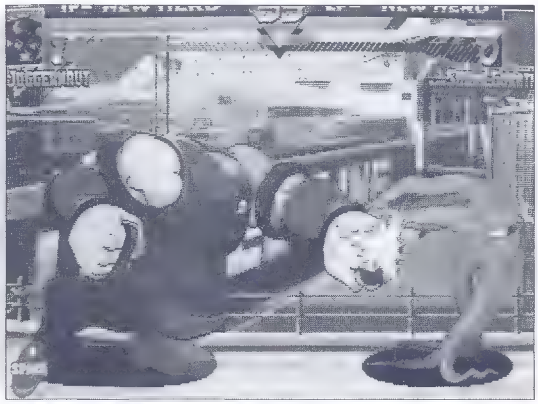
JNHCの使い方としては、大JNPと同じような、相手の攻撃に合わせていく方法がある。

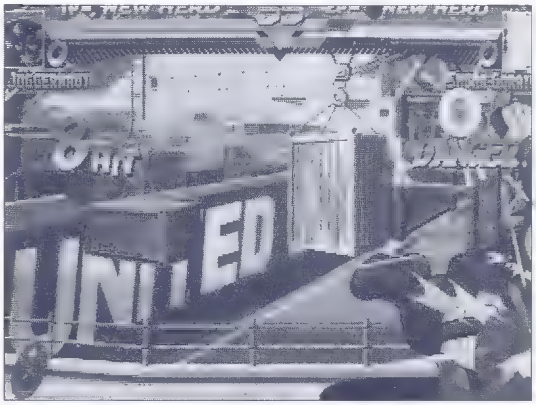
①相手の飛び道具や技の出掛りに合わせる。
②相手の技の硬直を狙って出す。
③対空として使う。
④立ち小パンチをヒットさせる。
⑤ダッシュ小足払いから狙ってみる。

この5つが、JNHCを使っていく上でメインとなるだろう。

④は、立ち小パンチが相手にヒットすれば、どんなに間合いが開いていても、JNHCが連続ヒットになる（あまりにも遠いとさすがに決まらないが）。

JNHCを相手にヒットさせたとき、追い打ち攻撃や踏み潰しは（立ち中K）、必ず行おう。ウルヴァリンやサイロックは、ヒットさせても追い打ちはダッシュ小Kぐらいまでしか入らないので、この2人に関しては、無理に追い打ちしにいかなくてもいいだろう。


ベシッ！こんなに間合いが離れていても、


決まるんだな。

往復ヘッドを極める

インフィニティゲージが2本溜まっているとき…これはもう、JNHCを連続で決めろというGOサインだ。

1本目のJNHCを相手に決めることができたら、相手が地上に落下するまえに、もう1度JNHCを決めよう。

これは、体重の重いハルクにも使え、何せ落下中に当てるので相手は受け身を取ることができない。JNHCを2連続で決めるコツというのは、画面下にある、地上にいるキャラの位置を示す三角マークを見ればいい。

と言うのは、1本目のJNHCを決めると相手は空高く後へ吹っ飛ぶ。

このときに、ジャガーノートは地上に残り、ジャガーノートの位置を示す三角マークだけになる。

だが、この三角マークの中にある人型を見ると、まだ相手とは逆の方向を向いている…すなわち、まだJNHCの硬直中ということになる。

そう、この三角マークの中の人が相手方向に向いていたときが、JNHCの硬直が切れるときなのである。2本目を決めるときは、この三角マークの人が相手方向に向き直ったとき、コマンドを素早く入力すればいいのだ。

ただ、見てから入力したのでは間に合わないので、この三角マークの向き直る瞬間を体（感覚）で覚えていくしかないだろう。

もし間に合いそうになかったら、JNHC→ダッシュ立ち小Ⓚ→JNHCに切り換えよう。

しかし、こうしてしまうとどのキャラに決めても画面端までふっ飛んでしまうので、ダッシュ小Ⓚ→JNHC（2本目）からダッシュ立ち小Ⓚが入れることはできないぞ。


注目すべき三角マーク。この人が…、

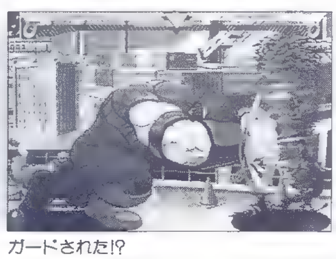

振り向いた！エックス!!

俺たちのジャガー

取り敢えず、これだけは知っておけば、よりよくジャガーノートを使っていけると思う。確かに力は強いが、相手もそれは百も承知しているので、なかなか当たってはくれないだろう。それゆえに、色々と工夫していくことができ、発見もあって面白いのだ。だが、ジャガーノートの基本は、やっぱり待ちかな？

相手を画面端に追い詰めたら、ダッシュ小足払いやジャンプから投げを狙いにいったりと、「逃がさん!!」というぐらいのプレッシャーを与えたい。

それから、相手のジャンプ多段攻撃を受けているときは、レバーをガード方向に入れて、中or大Ⓟを連打しておくといいでしょう。相手の着地した瞬間を投げられるときがあります。投げられなかったら、素直にボタン連打をやめて、しゃがみガードしましょう。


ガードされた!?


硬直はキャンセルしよう。相手の出方を見て、小JNPを遅出しするのもいい。

対CPU戦 燃えよジャガー!

ジャガーノート

担当 ワイルダーKEI

最初は飛ばしていけ!

ジャガーノートのCPU戦は、3人目以降からだんだん厳しくなってくる。というよりは、守りが固くなってくると言ったほうが正しいか…。

3人目以降で登場してくるキャラのなかで、最も嫌なのがスパイダーマン、アイアンマンだろう。最初に登場してくるキャラは、大抵どのキャラが来ても勝つことができる。



1~2人目はガンガンに攻めていこう。

まずは、この1~2人目で、ダッシュ攻撃からのエリアルレイブや連続技を練習しておくといいだろう。追い打ち攻撃も忘れずに行おう。それでは、問題の3人目以降に対する対処法を見ていくとしよう。

スパイダーマン

よくスーパージャンプや三角跳びをするので、それに合わせて小JNPを出していく。ここで、対空JNPの感覚をつかんでおくといいだろう。

また、ウェブボールを連続して出す傾向があるので、1度ガードしたら、ジャンプ攻撃からの連続技を狙っていくようにしよう。

そして、1度転ばすと、回転起き上がりからスパイダースティングを出してくる傾向も見られる。中足払いで転ばしたら必殺技を出さずにそのまま待ち、Sスティングガード後に投げや小技からの連続攻撃を狙っていこう。



スパイダーマンに限らないが、対空JNPを練習しておく。

ウルヴァリン

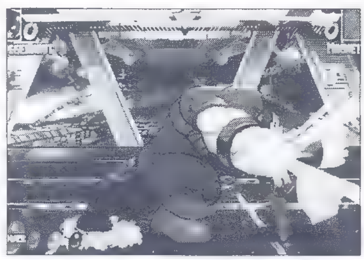
一番安全なのは、ドリルクローを待っての反撃だ。そうしないと、こちらの攻撃に対して、トルネードクローを合わせられてしまうぞ。待つのが性に合わない人は、じわじわと端に追い詰めていき、小JNPで体力を削りにいったり、空中ガードしながら跳び込んでいったりして様子を見つつ、小技から攻撃に入るといいだろう。

ハルク

ガンマチャージが怖いので、遠くからレバ入れ大Ⓟ→パワーアップを繰り返す。あまりにもガードが固いようなら、ダッシュ小足払いからの連続技で、体力を削っていくようにしよう。

マグニートー

E・Mディスラプターをガードしたあとに反撃をするのが安定のパターン。間合いが開いているときは、ダッシュ攻撃から入ろう。



ダッシュレバー入れ大Ⓟから一気に叩き込め!

アイアンマン

ユニビームを1度出すと連発して出してくるので、1発目をガードしたら2発目のユニビームに対して、大JNPを合わせたりSジャンプからボディプレスを当てに行こう。間合いが近ければ、ノーマルジャンプ攻撃からの連続技を狙っていくといい。

また、普通に跳び込むと対空リパルサーブラストを出してくるので、これを空中ガードし、着地に反撃しよう。反撃を意識しすぎて早く技を出してしまうと、相打ちになるので注意しよう。

サイロック

最もガードの固い相手だ。なるべくパワーアップしておいて、小JNPやEQPなどで、体力を削っていくようにしよう。

キャプテンアメリカ

基本的にはサイロックと同じ。だが、パワー型キャラなので、ガードを固めつつダッシュ小足払いなどを狙っていくようにしよう。

シュマゴラス

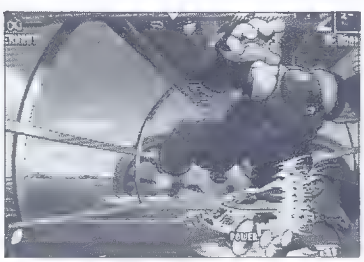
ノーマルジャンプからの攻撃がなかなか多いので、小JNPを対空技として使ったり、バックジャンプ中Ⓚなどで追い払う。好き放題に攻めても大丈夫なほうだが、調子に乗り過ぎると一気に体力をもっていかれるので注意が必要だ。

ブラックハート

ダッシュ攻撃で画面端に追い詰めつつ、レバー入れ大Ⓟにキャンセルをかけて大EQPで体力を削っていくようにする。端に追い詰めることができたら、ジャンプ攻撃→ジャンプ攻撃と、ラッシュをかけてもいい。ダッシュで逃げる場合もあるので、ぬからないように。

ドクター・ドゥーム

飛び道具を出したら要注意。狂ったように連射してくるので、くらってジュムを落としても取りに行かず我慢してガードに専念。飛び道具の切れ目を狙って、ジャンプからボディプレスを当てにいこう。あとは、ダッシュ攻撃をし、キャンセルをかけて必殺技を出していくようにするといい。ガードの固いときとそうでないときがある。



ゴワァー!調子に乗るなぁ!!

サノス

小技以外は、あまり出さないほうがいいだろう。ジャンプ小Ⓟを当てにいきつつ、画面端まで追い詰めたいところ。



なかなかこのJ小Ⓟが有効。攻めすぎは危険だぞ。

端に追い詰めたら、着地に小足払い→中足払いとつなげ、キャンセルをかけて小or中のEQPを出して体力を削っていこう。ゲージが溜まったら、もちろん狙うはJNHCだ。

突進型の攻撃をガードしたら、しゃがみ大Ⓟからエリアルを狙うか、キャンセルをかけて小JNPを出していくといい。

連続技 THE COMBINATION

爆進！ジャガー烈伝

ジャガーノート

JUGGERNAUT

担当：ワイルダーKEI

実戦的なものから夢コンボまで

比較的、狙いやすいものから決めにくいものまで進めてみた。が、ここぞというときには、やはり「エッ～クス!!」だね。

●JⓀ↓J大Ⓟ↓しゃがみ大Ⓟ↓JNボディプレス

相手にしゃがまれると、ジャンプ2段攻撃が当たらないので、滅多にお目にかかれない連続技。ダッシュしゃがみ大Ⓟからの2段を狙うのもいい。

しかし、ガードされると非常に危険である。

●J小Ⓚ↓J中Ⓟ↓小足払い↓小JNパンチ↓大アースクエイクパンチ

最初のジャンプ攻撃を省き、ダッシュ小足払いからの連続攻撃が実戦的だ。

●ダッシュしゃがみ大Ⓟ↓Sジャンプ小Ⓟ↓小Ⓚ↓中Ⓟ↓中Ⓟ↓大Ⓟ↓（J小K↓J大P↓着地してからジャンプして空中投げ）。

カッコ内にある部分は、主に画面端付近に相手がいるときに入るもので、エリアルを決めたあと、すぐにノーマルジャンプをしてJ小ⓀとJ大Ⓟを追い打ちとして入れている。空中投げは、相手がボタンを連打していると反撃されるが、気にしないで狙っていこう。多少間合いが離れていても、エリアルを決めたあとの落下中の相手に、ダッシュジャンプ小Ⓚ↓大Ⓟ↓を決めることができるぞ。

●J大Ⓟ↓立ち大Ⓟ↓小JNパンチ

普通の3段攻撃だが、何せジャガーノートなので、相手に与えるダメージは半端じゃない。

●立ち小Ⓟ↓JNHC

実に実用的で、なおかつ強力な連続技である。こちらとしては小Ⓟを相手に当てることだけを考えていればいい。立ち小Ⓟはリーチが長いので、ちょっと遠い間合いから意表を突いて出すといいだろう。

もちろん立ち小ⓅにキャンセルをかけてJNHCを出さねばならないので、立ち小Ⓟがヒットしたかガードされたのか、ヒットマークに全身全霊を注がなくてはならない。

集中力がつくよ。

●J大Ⓟ↓立ち大Ⓟ↓JNHC↓JNHC

細かいことは対戦コーナーの方に載せてあるので、そちらのほうを見てほしい。

J大Ⓟの前にJ小Ⓚを入れないのは、補正で威力が下がらないようにするため。J大Ⓟそのものの威力を叩き込みたい理由からきている。ジャンプ2段攻撃が、当てにくいというのも理由の1だけどね。

●J小Ⓚ↓J中Ⓟ↓ダッシュ立ち小Ⓚ↓レバー入れ大Ⓟ↓Sジャンプ↓小Ⓟ↓小Ⓚ↓中Ⓟ↓中Ⓚ↓大Ⓟ

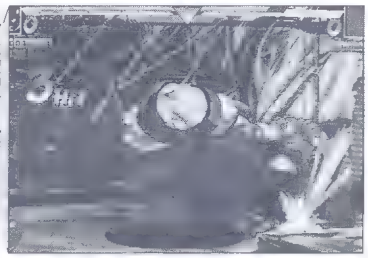
ダッシュとのつなぎが難しいが、できなくはないのでチャレンジしてみよう。ダッシュしていく距離は、はっきり言って短い。



おう！当たった当たった。



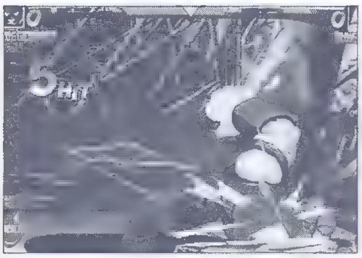
わぁ～お。



まずは空中で2段。



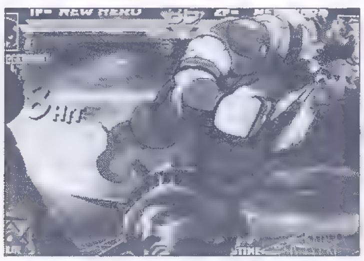
小足払いから中足払いへとつなげて…



ジャガーノートパンチ!!



しゃがみ大Ⓟで打ち上げて、



エリアルを決める。



まだ落下中の相手にノーマルジャンプから小Ⓚ→大Ⓟと追い打ちね。



立ち大Ⓟにキャンセルかけて、



エックス！



もういっちょエッ～クス!!

※JN=ジャガーノート
P=パンチ
K=キック



磁界王マグニートー様の強さの秘密に迫る!!

マグニートー

マグニートーの対戦での狙いは誰一つ。エリアルレイブを華麗に決めて磁界王の力を知らしめるのだ。

担当
DS1

vs HUMAN

3つのキーワード

マグニートーの対戦における重要な3要素、それはダッシュ、投げ、エリアルレイブの3つである。この3つの内どれが欠けても、「強いマグニートー」という図式は導き出せない。

早速その3つについての説明をしよう。

●ダッシュ

マグニートーの攻めの起点となるのがダッシュで、全キャラ中最速のダッシュを生かし、相手の隙を容易に突いていくことができる。

基本的にダッシュからは、しゃがみ小キック↓しゃがみ大パンチ↓エリアルレイブの流れでダメージを与えていく。ただし、これだけだと小さいキャラ（スパイダーマンやウルヴァリンなど）に、しゃがみ大パンチが当たらずスカッてしまうことが多いので、立ち中キック↓E－Mディスラプターも効果的に使おう。

相手のジャンプを先読みして、ダッシュ立ち小キック↓立ち中キックを空中ガードさせ、着地した所を再び下段から攻め立てるといった、変則的な固めも重要なテクニックの一つだ。

●投げ

しゃがみガードを崩す中段技がないこのゲームでは、相手にいわゆる「待ち」をされると非常につらい。ダッシュの項で説明しているような戦法も、ガード一辺倒の相手には通じない。

そこで必要になったくるのが投げである。特にマグニートーの場合は、投げが決まれば確実に追い打ちをかけることができ、投げ自体の判定もそれほど狭いものではないので、積極的に攻めに組み込んでいきたい。


マグニートーのジャンプは低いので、すかし投げを狙いやすい。

投げは主にジャンプから狙い、当て投げやすかし投げで相手を揺さぶる。投げが読まれていると思ったら、飛び込みから直接しゃがみ大パンチを出して、エリアル狙いに切り替えるのもいいだろう。

投げた後の追い打ちは次の通り。

●中パンチ投げ

追い打ちでE・Mディスラプターが確実に入る。

前転起き上がりをしない相手には、ダッシュしゃがみ小キック↓しゃがみ大パンチ↓エリアルレイブ。

●大パンチ投げ

ダッシュしゃがみ大パンチ↓エリアルレイブが入る。

投げは、つかんだ後にレバーを前斜め上に入力しておくことが大前提。これを怠ると、確実な追い打ちができなくなってしまう。

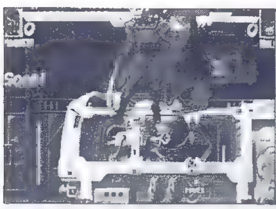
地上や通常のジャンプ時の投げは大パンチ投げ、飛行中やスーパージャンプ（エリアルレイブ含む）からの投げは中パンチ投げにするといった使い分けも必要だ。

●エリアルレイブ

敵にダメージを与える要的な存在。マグニートーにとっては、そう言っても差し支えないほどエリアルレイブにすべてが集約されている。

なぜエリアルレイブがそこまで重要なのか？　その理由

空中


空中投げなら中Ⓟ投げで…、


E－Mディスラプターが確定。

地上


地上では大Ⓟ投げで固めた後に…、


前転起き上がりをしない相手ならば、追い打ちでエリアルレイブ。


エリアルレイブが直接決められる。

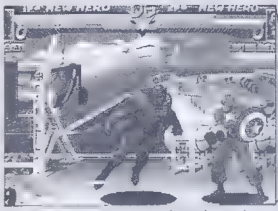
マグニートー ダッシュからの変化



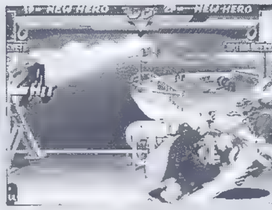
しゃがみ大パンチが当てにくい相手には、立ち中キックをつなぐ。



そしてキャンセルE－Mディスラプターで3HIT。

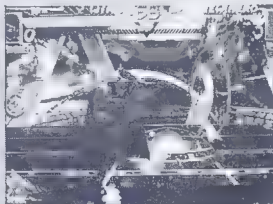

このダッシュの速さがマグニートーの武器でもある。


ダッシュしゃがみ小キックで下段を攻め…、


そこからチェーンでしゃがみ大パンチへ。



浮かせたらそのままエリアルレイブを決める。


ジャンプ直後の相手を立ちキックでむりやりガードさせ…、


立ち中キックで固める。当たればもちろんE－Mディスラプター。


着地の瞬間ジャンプしゃがみ小キックで攻める。空中で技を出してくるようなら、着地前にしゃがみ大パンチ。

を説明しよう。

第1に、マグニートーの地上でのチェーンコンボが2段のみなので、非エリアルで連続技を構成しても大ダメージを与えることができない。

第2に、相手を浮かせる機会が多く、投げからのみならずハイパーグラビテーションからもエリアルを狙える点。

第3に、恐らくこれが最も注目すべき所だと思うのだが、マグニートーはエリアルレイブを簡単に決めることができるということ。対戦において、エリアルレイブの確実性をここまで強調できるのは、マグニートーぐらいだろう。乱戦になっても浮かせさえすれば、エリアルレイブで流れを変えることが可能なのだ。



マグニートーのエリアルレイブは全キャラ屈指の決めやすさ。

マグニートー2つのエリアルレイブ

エリアルレイブが重要なマグニートー。ここではマグニートーの使うエリアルについて見てみよう。

●しゃがみ大P→（スーパージャンプ）→小P→小K→中P→中K→E・Mディスラプター（大）

常に狙っていくべきエリアルレイブがこれで、大P投げやハイパーグラビテーションの後に確実に決めていく。

スパイダーマンには体の大きさの関係からか、最後のE・Mディスラプターが入らない。また、画面端近くでこのコンボを決めると、対空必殺技を持つ相手に反撃を受けてしまう。このような場合には、コンボの最後を大Pに変えよう。



E・Mディスラプターの硬直に反撃を受ける。

●しゃがみ大P→（スーパージャンプ）→小P→小K→中P×2→中P投げ→E・Mディスラプター（大）

中P投げをコンボ表示させなければ（マーヴルでは投げもコンボ表示される）ダメージ補正がかからずに、相手の体力を半分近く奪うコンボになる。たとえHIT表示されなくても、エリアルレイブ中の投げは返しづらく、投げ抜けも困難なのでエリアル投げは有効である。

投げの前に中パンチを当てるのは、落下しそうになる相手を強引に上に引き戻すためで、HIT時の浮きが激しいスパイダーマンには中パンチを2回当てる必要はなく、1回目のパンチ後に直接投げを狙う。

難易度が比較的高いエリアルレイブではあるが、マスターすれば大増な戦力アップになる。まずは、表にまとめた入れやすいキャラを対象に、練習してみよう。

エリアル投げはどのキャラが入れやすいか？

ハルク	○	入れやすい
ウルヴァリン	△	中パンチを遅めに
スパイダーマン	○	入れやすい
マグニートー	○	入れやすい
ジャガーノート	○	中パンチを早めに
アイアンマン	○	入れやすい
サイロック	×	まず入らない
キャプテンアメリカ	○	やや入れにくい
シュマゴラス	△	入れにくい
ブラックハート	△	入れにくい

このエリアルも画面端の場合は、E－Mディスラプターの硬直に反撃されてしまう。そんな時はハイパーグラビテーションに変えること。当たればもちろん再びエリアルだ。



マグニートーは狭いステージにおいて実力を発揮する。

アクティブに攻める それが本当の磁界王

マグニートーの狙いは、とにかくエリアルレイプ。ダッシュや投げからのエリアルは前述した通りだが、それだけではまだ十分とは言えない。そう、ハイパーグラビテーションからのエリアルである。


E・Mディスラプターは他キャラに最も狙われやすい反撃ポイントだ。うかつには使うな!!

ハイパーグラビテーションに限らず、マグニートーの必殺技は隙の大きいものが多い。その使い勝手の悪さからか、よく陥る状況として、バックジャンプを多用して逃げに入っているにもかかわらず、うかつに必殺技を使って隙を突かれてしまう場面である。特にE・Mディスラプターは、当てられると確信した時以外使わない方がいい。

ハイパーグラビテーションは、相手のスーパージャンプ攻撃に対する対空技として使うか、ダッシュからキャンセルで出そう。

ハイパーグラビテーションで相手を捕えたら、迷わずエリアルレイプだ。ショックウエーブやテンペストを決めるより、通常のエリアルの方が威力は高い。

とにかくマグニートーは、攻めと守りのメリハリをつけることが大切なキャラだ。見かけによらず防御力は全キャラ中最低で、体力低下時の防御力アップ（根性値）がまったくない。

相手をあと一歩の所まで追い詰めながら、あっさりと逆転された、といった経験は、マグニートーを使っていると往々にしてある。それを防ぐためにも、守りを固く攻めを厳しく、これがマグニートーの対戦でのモットーだ。



ハイパーグラビテーションは縦方向に割と強い。

スペースジェムは マグニートーの生命線

マグニートーの得意ジェムであるスペースジェム。そのスーパーアーマー能力は、なんと自分の周囲に完全無敵のフォースフィールドを展開してしまうのだ。



攻撃を受けてしまうと、バリアの消費が激しくなる。

ジェムを使用した直後から無敵になるので、ジェム使用時の硬直もまったく気にする必要はない。相手に突っ込み、ここぞとばかりに大P投げを狙う。

もちろん相手もただ黙って投げられてくれる訳ではない。スーパージャンプや多段ジャンプで逃げるような相手には、ヘタにダッシュで追うよりもハイパーグラビテーションなどを撃って牽制しよう。

完全無敵とは言っても、シエマゴラスのカオスディメンジョンと、ブラックハートの通常技の一部に対してはバリアが通じない。この2キャラには、スーパーアーマー使用中でも注意が必要だ。

基本はヒット&アウェイだ

それではここからは、各キャラ別の攻略に入るとしよう。

●VSハルク

ガンマチャージにとにかく注意。喰らってしまった場合でも、確実に前転起き上がりできるようにしよう。ガンマチャージからダウン追い打ち→エリアルレイプと、ハルクの黄金パターンを決められてしまうと体力ゲージの4割は減らされてしまう。

ダッシュジャンプでの飛び込みも素早く、E・Mディスラプターなどには簡単に反撃されてしまう。ハルク戦では、単発のE・Mディスラプターは特に使わないように。

以上の2点に注意していれば、ハルクはそれほど辛い相手ではない。後はガンマチャージ対策として、普段のようなダッシュ攻撃は多少控え、ジャンプから攻めるといいだろう。

●VSウルヴァリン

接近戦ではウルヴァリンの猛攻にひたすら耐える。中足払いで転ばされたら。すかさず前転起き上がり、これができないと、ダウン中に浮かされてエリアルを決められてしまうぞ。

地上での反撃は、しゃがみ小パンチ→しゃがみ中パンチのチェーンで行なう。一度ウルヴァリンを引き離したら、なるべく距離をおいてハイパーグラビテーション。ウルヴァリンはジャンプがそれほど高くないので、重力弾を越えられない。

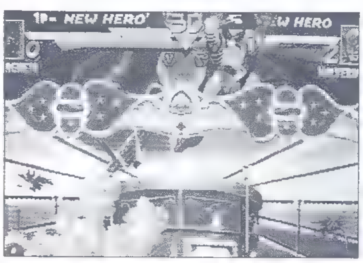
焦れて、スーパージャンプからレバー下中キック（通称「流星キック」©ももやん）を使ってきたらしめたもの。慎重にしゃがみ大パンチを合わせて、エリアルレイプを叩き込もう。

●VSスパイダーマン

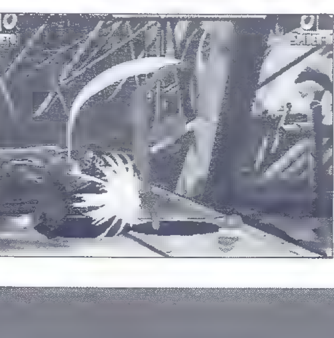
最悪にして最強の敵スパイダーマン。とにかくスパイディ相手には逃げ腰にならざるをえない。

ひたすらガードを固めて、


ハルクには技の隙に攻め込みやすい。



ゲージがあるなら対空マグネティックテンペスト。


わずかなチャンスを確実に自分のモノにする。

スパイダースティングの隙を突くか、地上ウェブボールを先読みして飛び込むか、その程度しか攻略の糸口がないのが現状だ。
　無理にエリアルを狙いに行くことだけはやめよう。しゃがみ大パンチをガードされた瞬間、そのラウンドは落としたも同然だ（言いすぎかな?）。

●VSジャガーノート
　辛さはないが、恐さはある。そんな相手がジャガーノートだ。とにかく防御力のないマグニートー側としては、ガードを固くしていくほかない。
　とは言っても付け入る隙は多すぎるぐらいにあるので、攻める時は一気にたたみ込もう。比較的マグニートー本来の闘い方ができる相手でもある。
　ジャガーノートヘッドクラッシュは、いくら注意しても完全に防ぐことはほぼ不可能なので、インフィニティーゲージをいかに溜めさせないかが重要になってくる。マインドジェムとスペースジェムを奪うことが、ジャガーノート戦でのキーポイントだ。

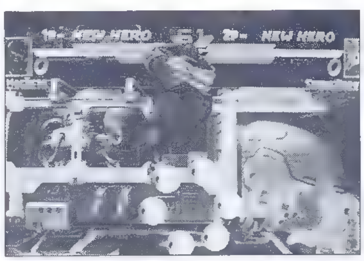
●VSアイアンマン
　アイアンマン戦で特に注意したいのが、ジャンプ大パンチ。空中ダッシュやバックジャンプから、あの意外にのびる大パンチで出鼻をくじかれると、ペースをつかめず攻め込みにくい。そんな時はE・Mディスラプターで端から狙い撃とう。アイアンマン戦では、E・Mディスラプターの使い所を誤らないように。
　対空として使うハイパーグラビテーションやマグネティックテンペストは、思ったより早めに出す感じでいい。目まぐるしく動くアイアンマンに翻弄されないようにしよう。

●VSサイロック
　サイロックに対しては、地上戦を挑んでも分が悪すぎる。強力な固めにさらされて身動きがとれなくなってしまう。そんなサイロックの攻撃の脱出および反撃のポイントは、レバー入れ中キックの時である。
　固められそうになたら、すぐさまスーパージャンプで脱出して位置を入れかえ、多少逃げ気味に闘っていく。
　サイロックは、タイムジェムとパワージェム使用時に強力な連続技を持っているので、この2つのジェムが使われた場合は迷わず逃げに徹すること。


ここでスーパージャンプか通常技で反撃。

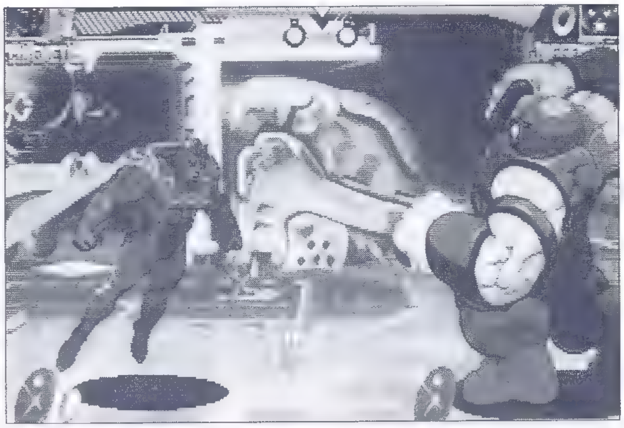
●VSキャプテンアメリカ
　攻撃力の高いキャプテンには、とりあえずガードを固めて（←こんなのばかりだが）投げ主体で闘っていく。
　シールドスラッシュでこちらの接近を防いでいる時は、無理して突っ込まないほうがいい。キャプテンに近付くには通常のジャンプを使う。スーパージャンプで近付くと、スターズ&ストライプスで落とされてしまうことが多いぞ。
　E・Mディスラプターは、コンボ以外では絶対に使わないこと。立ち大パンチのリーチが長いので、ガードされると簡単に反撃されてしまう。

●VSシュマゴラス
　インフィニティゲージを溜められるまでが勝負。それまでに倒せればベストだが、そんなにうまくいくはずがないのもまた事実。
　シュマゴラスは対空技が貧弱なので、スーパージャンプで上空から強襲しよう。ミスティックステアを撃つ時も、ある程度先読みしていれば簡単に飛び込める。
　飛び込みから直接エリアルを狙ってもいいが、投げからのエリアルが狙える状況なら大パンチで投げてしまえ。
　カオスディメンジョンを使われたら、当然ながら逃げまくる。飛行してマグネティックブラストを撃ちまくるのも手だ。なおカオスディメンジョンは、フォースフィールドで防げないので注意。



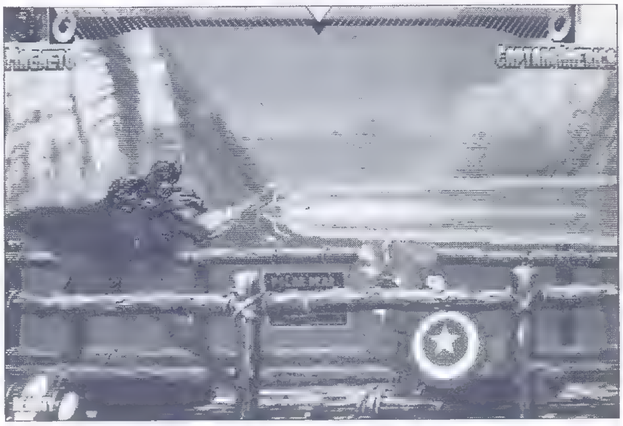
ミスティックステアをどう切り抜けるかが、シュマゴラス戦のカギだ。

●VSブラックハート
　空中からの攻撃をメインとするブラックハートには、地上ダッシュからのマグニートーの攻撃がほとんど使えない。使うとしても立ち小キック→立ち中キック→E・Mディスラプターぐらいだろう。
　しゃがみ大パンチもガードされてしまうと、ブラックハートの立ち中パンチで浮かされてしまうので、もし使う場合は空中のブラックハートに対して狙う。対空のマグネティックテンペストも重要だ。
　ブラックハート戦では、スペースジェムは使わないこと。バリアを張っている時には、ブラックハートの出す赤い子供たちをガードできなくなるからだ。


ジェムを先に奪え!!



ジャンプからE・Mディスラプターを使う。


E・Mディスラプターは単発では絶対に使うな!!


スペースジェムを使うと、たちまちジャンプ大パンチの的になってしまう。

対CPU戦 まだ見ぬ理想郷を目指して。

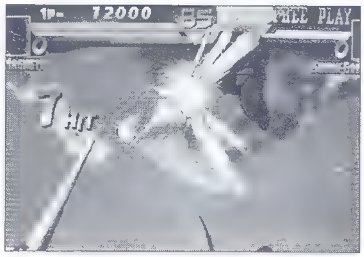
マグニートー

担当
DS1

決め手はハイパーグラビテーション

このゲームのCPU戦、特にマグニートーの場合は、エリアルレイブさえしっかり使えれば苦戦することはまず無いだろう。逆に言えば、最低限エリアルレイブはマスターしておいてもらいたい。

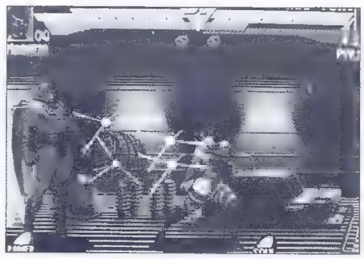
幸いCPU戦の前半3人目ぐらいまでは、ガードが甘くこちらの攻撃を頻繁に喰らってくれる。エリアルレイブが完璧ではない人は、CPU戦で練習してみるのも一つの手だ。


CPU戦ならエリアルレイブを決め放題だ。

ハイパーグラビテーションからエリアルレイブを狙うのが、マグニートーのCPUパターン。ハイパーグラビテーションを連射していると、CPUはそれに反応して重力弾を飛び越えてくるか、何かしらの技を出そうとして当たってくれることが多い。

重力弾が当たればそのままエリアルレイブ、かわされたら距離をおいて再びハイパーグラビテーションを連射しよう。重力弾をかわし続けられたら、こちらからスーパージャンプで飛び込んでエリアルを狙いにいく。

いつ飛び込み、いつ重力弾を撃つかは、割とアドリブで大丈夫だが、それが通じないキャラも3、4人いる。そういったキャラをピックアップして説明しよう。


ハイパーグラビテーションだけでは、時間がかかることも…

要注意人物約4名

●ウルヴァリン

後半に出現するウルヴァリンは、重力弾をダッシュジャンプやドリルクローでかわしてくる。ガードを固め、ドリルクローをガード後に確実に反撃するようにしよう。


無理に突っ込むとドリルクローの餌食。

●スパイダーマン

重力弾はスーパージャンプで巧みにかわし、こちらの跳び込みには必ずスパイダースティングで撃墜してくる。

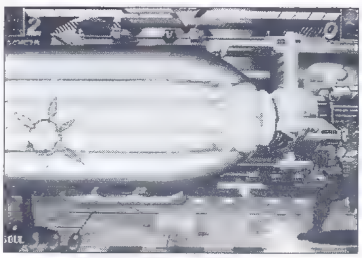
ヘタに攻めずに待ち、スパイダースティングの空振りにエリアルレイブを入れる。


相手の空振りをじっと待つ。

●アイアンマン

地上でユニビームを多用してくるので、ハイパーグラビテーションは使わずにE・Mディスラプターを使う。スーパージャンプで逃げまくるモードの時には、ヒザ（レバー下中キック）の届かない位置から重力弾を撃つといいだろう。

プロトンキャノンは特に注意。


離れて飛び道具を撃っているとプロトンをくらいやすい。

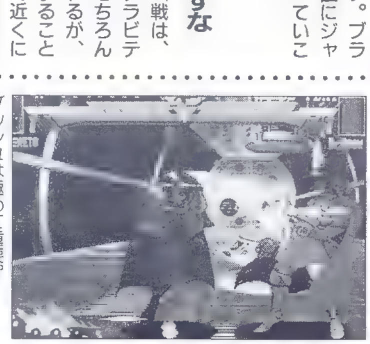
●ブラックハート

ダークサンダーなどをうまく使われて、ハイパーグラビテーションが撃てない。ブラックハート戦は、素直にジャンプから連続技を狙っていこう。

VS Dr.ドゥーム ビームの隙を見逃すな

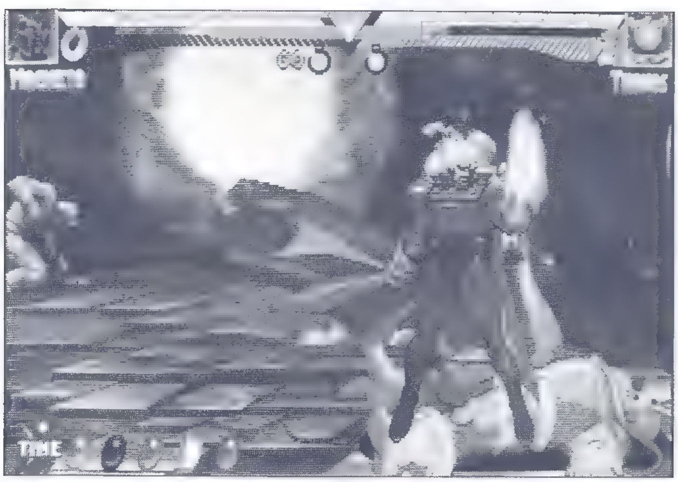
ドクター・ドゥーム戦は、まず離れてハイパーグラビテーション。当たればもちろんエリアルレイブを入れるが、Dr.ドゥームはガードすることがほとんど。飛行して近くに来る時も、かまわず重力弾を撃つ。

するとDr.ドゥームは、フォトンショット（指から5WAYレーザー）かプラズマビーム（両腕から極太ビーム）のどちらかを撃ってくる。プラズマビームの場合は反撃のチャンス。すぐにダッシュして、立ち小キック・立ち中キック→E・Mディスラプター（大）のコンボを入れよう。フォトンショットの場合はガードし続けること。


ダッシュは極めて重要。

VS サノス スーパージャンプでOK

サノス戦は思った以上に簡単で、スーパージャンプから大キックで飛び込み、着地しゃがみ大パンチ→エリアルレイブ。これを繰り返すだけでサノスに勝てる。


ジェムをすべて手にした磁界王。誇らしげだ。

連続技 THE COMBINATION

とくと見よ！地軸をゆるがすこの磁力!!

マグニートー MAGNETO

担当：DS-1

インフィニティスペシャルを使いこなす

対戦で使う2種類の連続技は、対戦ページを見てもらうとして、ここでは一風変わった、普段はあまり使わない連続技を紹介していこう。

●（飛行中）ハイパーグラビテーション→中パンチ→中パンチ・中パンチ…（飛行が切れるまで）

飛行中には重力弾で相手を引き寄せ、レバーを上に入れたまま中パンチを当て続ける。飛行が切れるまでHITさせ続けることが可能で、20HIT近くまで中パンチが入る。

飛行した直後から当て始めれば、基本的なエリアルレイブを決めた時と同等の威力になる。

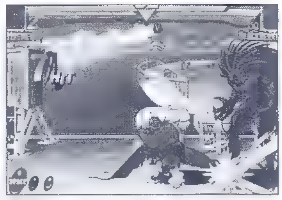


簡単に見えるが、なぜかコンボにするのが難しい。

●ジャンプ小パンチ→ジャンプレバー下小キック→ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチ→（ダッシュ）しゃがみ小キック→しゃがみ大キック→マグネティックショックウェーブ



小キックはレバー下入れを使うと、次の技につなぎやすい。



スライディングで転ばせ、キャンセルで…



ピカーン、エックス。至福の瞬間が君のものに。

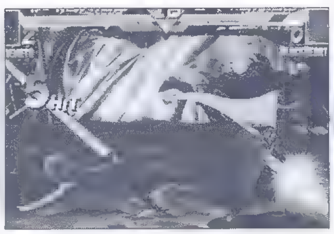
相手をブラックハートにすることで飛び込みの段数を稼ぐ。レバー下入れ小キックを使うと、次の中パンチがすぐに出せ、つなぎやすくなるので便利だ。

しゃがみ大キック（スライディング）からのショックウェーブは、前転起き上がりで回避できるものの、実戦でも簡単に狙えるコンボなので使ってみよう。

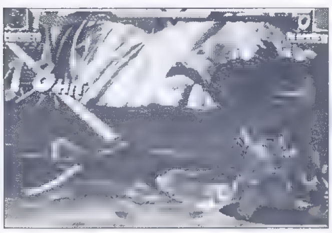
●ジャンプ小パンチ→ジャンプレバー下小キック→ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチ→（ダッシュ）しゃがみ小キック→しゃがみ大パンチ、マグネティックテンペスト（ダッシュ）しゃがみ中パンチ→ハイパーグラビテーション→しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ→（スーパージャンプ）→小パンチ→小キック・中パンチ→小パンチ→小キック→中パンチ・中キック→マグネティックテンペスト

マグニートー最強のエリアルレイブ。



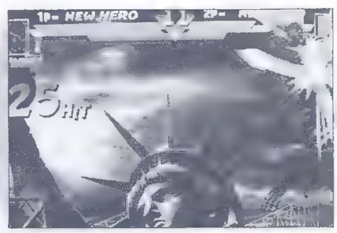














画面端限定で、ブラックハートを相手に決めることができる。しゃがみ中パンチ→ハイパーグラビテーション（大）は、画面端の密着でしか当てられないので、マグネティックテンペストを撃った後はすぐにダッシュする。

スーパージャンプから、小パンチ→小キック・中パンチの後に、再び小パンチにつないでいく所はチェーンコンボではないので、多少ボタンを押すタイミングがズレる。注意しよう。

威力あるエリアルレイブとは？

マグニートーのエリアルレイブは、基本的な小P・小K・中P・中K・E−Mディスラプターがもっとも安定し、なおかつ威力のあるエリアルで、それ以上の段数を入れようとしても逆に威力がダウンすることが多い。

たとえば基本のエリアルに飛び込みからの大P・大Kを増やすと、なんと威力が落ちてしまうのだ。これはコンボの最後のE・Mディスラプターの威力が、段数を増やすと大幅な補正を受けてしまうためである。

という訳で、基本エリアル以外のコンボといっても段数をふやしただけの、比較的派手な実用性の薄いものになってしまっている。それをある程度理解してもらった上で、この連続技コーナーを見てほしい。

対戦



空中斜めダッシュがすべて！

アイアンマン

やや特殊な操作感のある社長をうまく使いこなそう。

担当
石井ぜんじ

vs HUMAN

攻め攻めアイアンとなるのだ

アイアンマンは、ユニビーム、スマートボムという2つの飛び道具を持っている。だが、離れて飛び道具を撃っているだけでは、あっという間に近づかれてやられてしまうだろう。

結局、攻めた時に一気にダメージを与える攻撃がないと、なかなか勝てない。そのため、アイアンマンを使わなくなってしまった人が多いと思われる。

たいていのキャラは、攻めるときにジャンプ攻撃から入っていく。だが、ジャンプ攻撃はアイアンマンの場合、かなり使いにくい。低くて飛びこみにくいうえに、当てる技を何にするか困ってしまう。

だが、やはりアイアンマンも攻めるときはジャンプ攻撃なのである。それが、通常ジャンプではなく、スーパージャンプ（以下SJ）とわかれば、道は開けたも同然だ。

攻撃の基点は、SJからのレバー下中Ⓚ、または斜め下空中ダッシュ大Ⓟ。もしくは、空中、地上からのスマートボムだ。攻めこむときは、この2つの狙いからすべて派生していく。そこから、連続技へつなぎ、起き上がりを攻めていくのがアイアンマンの真の姿と言える。

それでは、まず攻めのバリエーションと、基本の攻めの考え方から説明しよう。重要だが、ハイテクな空中ダッシュについては、後でじっくり説明する。



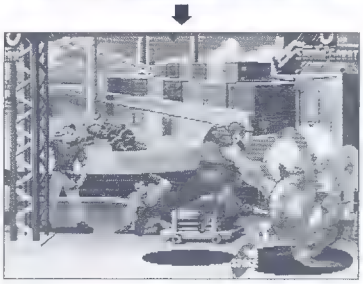
まずはSJ。これがすべての攻めの始まりだ。



頂点に達したら、またはそれ以前に、レバー斜め下空中ダッシュ。



SJの頂点近くで小スマートボム。



急降下して大Ⓟ。ここから固めていくか、連続技へ。



ここから、レバー下中Ⓚや空中ダッシュで攻める。

攻めの基本はバリエーション豊か

アイアンマンの攻めはほとんど空中から始まるので、地上にいる必要はないと思っていい。地上にいるときは、たいてい連続技の最中である。それ以外は、離れて大ユニビームを撃つくらいだ。

ノーマルジャンプもほとんど使わない。バックジャンプして、近付く相手に大パンチで迎え撃つくらい。ほとんどスーパージャンプしていると言って過言ではない。SJは、あらゆる意味で、アイアンマンに有利な要素を兼ね備えている。

それでは、さっそく攻めのバリエーションを挙げていってみよう。

①SJ→直後にレバー斜め下空中ダッシュ大Ⓟ
②SJ→頂点付近でレバー斜大空中ダッシュⓅ

①は、他キャラの普通のジャンプ攻撃に近い。ジャンプ攻撃に比べ、ジャンプが高く、速く鋭いのが特徴。こちらのほうがノーマルジャンプより当たりやすい。②は、さらに大きくジャンプし、相手の裏側に回りこむ。

この2つは、空中ダッシュを使用する。細かいところは、空中ダッシュの章を参照してほしい。

③SJ→直後にレバー下中Ⓚ
④SJ→頂点付近でスマートボム→レバー下中Ⓟor斜下空中ダッシュ大Ⓟ

③は、②とほぼ同じ。②よりスピードが落ちるので、やや決めにくい。

④は、スマートボムを使ったパターンで、非常に実戦的。ぜひ覚えて使っていこう。飛び上がったら、とにかくスマートボムを出す。頂点付近で出すなら、小を使ったほうがいい。

レバー下中Ⓚで追いかけた場合は、スマートボムの直後に絶妙のタイミングで急降下していく。ややタイムラグがあるため、対空技でも非常に落としにくいタイミングで落ちていける。ただし、攻撃が見切りやすいので、スマートボムの軌道からいちはやく逃げられやすいという欠点があ

る。
空中ダッシュ大Ⓟで落ちていく場合は、早めに空中ダッシュして相手の裏に回り、ガードの向きを混乱させることができる。ダッシュのタイミングをずらすと、大Ⓟの位置がずれて表から攻めることも可能。

もっと大幅に攻める方向を変えたい場合は、次ようにすればいい。

⑤ＳＪ→頂点付近でスマートボム→水平に空中ダッシュ→レバー下中Ⓚ

これは、スマートボムのあと、水平に動くことにより完全に裏側からヒザで落ちていく攻撃パターン。あまり鋭い落下ではないが、攻撃に変化を持たせるという意味では有効。

その他に、ＳＪ後、頂点に達するより前にスマートボムを撃つ方法がある。

⑥ＳＪ→すぐ大スマートボム

⑥から、すぐ高速低空ダッシュ大Ⓟや、スマートボムを出したらすぐ空中ダッシュしていく方法がある。

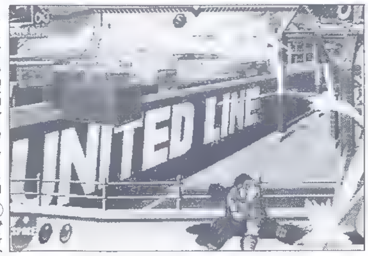
⑦ＳＪ→すぐ大スマートボム→斜め下空中ダッシュ中Ⓚor大Ⓟ

この空中ダッシュは、中Ⓚを出すとジャンプ攻撃、大攻撃を出すとすかしで着地できる。反撃技で返される可能性があるが、待ち気味の相手には2択となり使える。

こんな感じで、アイアンマンの空中バリエーションはとても幅広い。ただ、ジャンプ攻撃と、スマートボムから攻めが始まるのは同じなので、それほどわかりにくくはないぞ。



ＳＪと見せかけて、早めに大スマートボム。



ここから空中ダッシュ中Ⓚで攻めていける。

固めたあとの攻め、守りの流れ

アイアンマンの攻めの大まかな流れは、次のようになっている。攻めていくモードは、まずスマートボム、ＳＪ攻撃が基点となる。そのバリエーションはすでに説明した。

相手を固めたら、下小Ⓚ→下中Ⓚ→立大Ⓟとつなぐ。このとき、ガードされていればキャンセル大スマートボムか小ユニビームへ。ばあいによっては、しゃがみ中Ⓚにキャンセルをかけたりここでやめたりする。これは、ジャンプ攻撃で跳びこまれないためだ。

地上で大スマートボムをガードさせたあとは、ダッシュして小Ⓚ→下中Ⓚ→立大Ⓟとつなぐか、ダッシュ中Ⓚ、ダッシュ大Ⓟからキャンセルして固めていく。スマートボムからダッシュ攻撃は連続技になる。

ただ、ワンパターンの固めをしていると、キャンセルスマートボムの瞬間に跳ばれてしまう。ここは、スマートボムのあとダッシュだけでなく、高速低空ダッシュや小ユニビームを混ぜていくといい。

攻めの流れはこうだが、押された場合は次のように動いていく。

相手が攻めてきたら、ドックジャンプ大Ⓟで迎えうつ。非常にジャンプ大Ⓟは長く、迎撃には最適。そのまま、キャンセルスマートボムやユニビームを撃って攻めに転じてもOK。

それでも攻めてきたら、着地後すぐＳＪして逃げつつ攻め始める。おおまかな流れはこんなところで、ひたすらＳＪで逃げつつ攻めに転じるのである。

これぞアイアンマン空中ダッシュ完全マスター法

高速の斜め下空中ダッシュはとても使える。これを使わずして、真のアイアンマンとは言えないだろう。

では、なぜこれが有効か。それは、斜め下空中ダッシュ大Ⓟ、中Ⓚから、地上のリパルサー連発技につなげることができるからである。スーパージャンプしたら、好きなタイミングで、レバーを右下に入れて空中ダッシュ大パンチ。これを、ノーマルジャンプのかわりにするのである。

慣れると、ノーマルジャンプくらいの（またはそれより低い）軌動の高速ジャンプが可能になる。だから、ノーマルジャンプを使うのはせいぜいバックジャンプ大パンチぐらい。その他のすべてのジャンプを、スーパージャンプにしても構わないくらいである。

高速ジャンプ攻撃の具体的な方法

最初は、あまり低い軌道でなく、高い軌道のジャンプから練習しよう。まずスーパージャンプしたら、頂点に達する前にレバーを右下に入れてボタンを2つ押す。空中ダッシュはボタン2つでOKなので、必ず2つ押すくせをつけよう。

すると、スーパージャンプから一転して下降するようになる。ここで大パンチを押すと、高速のジャンプ攻撃が完成だ。

このような大きな軌道の高速ダッシュ攻撃は、正面から相手を跳びこし、後から大パンチを当てるように実戦では使う。裏回り大ジャンプ攻撃である。

今度は、それを少し低いうちに、素早くレバーを斜め下に入れてボタン同時押しで空中ダッシュしてみる。これは、ダッシュジャンプが少し大きく早くなったような感じになるはずだ。この大ジャンプ攻撃は、相手の跳び道具を先読みでかわし、正面から隙をついたりすることができる。

さて、次はいよいよ難度UP。できるだけ低い位置で、ノーマルジャンプと同じくらいで高速ダッシュをしてみよう。これは最初のうちは難しいが、1つのコマンド技として指に覚えこませれば必ずできるようになる。

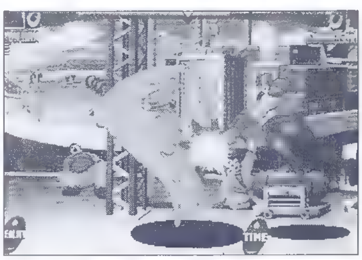
コマンドは、レバー下→右上（ＳＪ）→右下→中Ⓟ＋大Ⓟ→大Ⓟ。これを普通のコマンド技のごとく入力するだけである。あとは、画面を見ながら調整しよう。



ＳＪはレバーで。下→上のあと、すぐ右下に入れ直す。



その直後に、ボタン2コ押しで急降下する。



相手の後に回りこんで大Ⓟ。左右のガードを迷わせる。

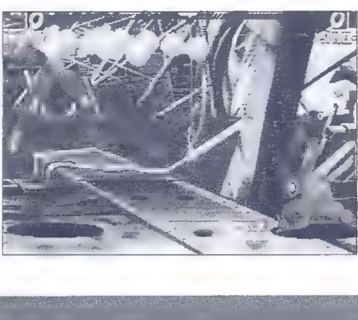
無限に広がる高速空中戦法

さて、超低空高速ダッシュができるようになったら、どのように攻めに生かしていけばいいだろうか。まずスマートボムからの固めから使っていく方法がある。これは、超低空中ダッシュのできるプレイヤーの、基本戦法である。

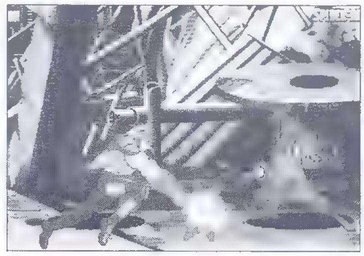
まず、とにかくスマートボムをガードさせる。通常技キャンセルや、ＳＪした瞬間にすぐスマートボムを出してガードさせよう。そうしたら、正面から高速低空ダッシュ大パンチを出す。くらっても、ガードさせても、地上で連続技につないでいく。

これを、さらにもう少し低空で出すと、ジャンプ大パンチが出る前に着地したり、届かなくなったりしてすかして着地することができる。この場合は、そのまま小足払いに行く。立ちガードしている相手に連続技が決められるこの2択じみた戦法を、素直なダッシュ小足払い→連続技などと併用して使うと非常に効果的だ。

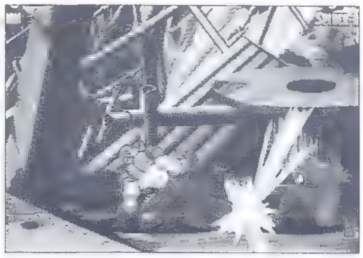
もう1つ重要なのは、小足→中足→立ち大Ⓟ→小リパルサーブラストの連続技を相手



ＳＪ直後などにスマートボムを出して、まずガードさせて…。



高速低空ダッシュ大Ⓟ!



大Ⓟが出ないで、すかし小足払いから連続技もあり。

が回転起き上がりできずにくらったときの起き上がり攻めである。相手がダウンしたあと、こちらが先に動ける。ここで超低空高速ダッシュジャンプで、起き上がりに裏へ回るのである。

これは低空であればあるほど威力を増す。相手は何が何だかわからず、逆向きのガードができずにくらってしまうことだろう。これを、超低空で真下降りの空中ダッシュや、後へ行ってまた前へ戻る空中ダッシュと使い分ければ、さらに混乱度は増す。さらに、空中ダッシュが究極に低いと大パンチが出る前に着地し、すかし下段が可能なのでもうわけがわからない。

この操作は、超低空で空中ダッシュを行わなければいけないので難しい。だが、これを使いこなせば〝アイアンマンを使っててよかった〟と至福の境地に至ることができるだろう。

ただし、実はジャンプ大パンチはしゃがみガード可である。裏回りで左右ガードを迷わせる場合はいいが、他の場合は下ガードしていればガードされてしまうのだ。こういうときは、間合が近ければ大キック、中キックで代用するようにしよう。

対空技の信頼度

守りのかなめ、対空技は完全に信頼できるものがない。その中で、使えるのは小リパルサーブラストと立ち大Ⓚである。

小リパルサーブラストは、出てしまえば対空性能は非常に高い。だが、空中ガードされたり、当たらなかったりすると隙があるので反撃される恐れがある。カバーできる範囲ははば広く、当たれば威力があるのだが、リスクのある対空技だということを肝に命じておこう。

立ち大Ⓚは、自分の真上しかカバーできない。対空性能は高いのだが、リーチの長い攻撃で攻められると勝てないこともある。また、空振りすると割とカッコ悪い。

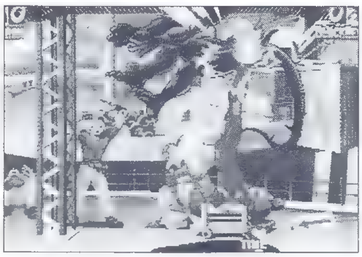
だが、当たればたたみこんでいくことができる。まず思いつくのは、立ち大Kからレバーを上に入れスーパージャンプして、エリアルに持っていく戦法。うまくいけばこれがいいが、打点の高さによって、エリアルのタイミングが難しい。

安定して攻めるなら、立ち大Ⓚで真上にはね上げたあと、落ちてくるところを再び大Ⓚではね上げる。大Ⓚでお手玉だ。反撃しようとするとくらってくれる。

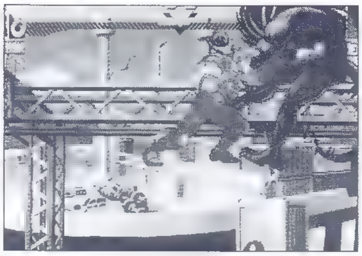
空中ガードしていると読んだら、相手の着地と同時に投げたりSJから空中投げを狙う。実戦的な攻めと言える。

これらの対空技が有効に使えるのは、相手がSJしてきたときが多い。画面端に追い込まれてノーマルジャンプで攻めこまれると、返す技がない。こういうときは、バクチで先読みリパルサーブラストを出す手もあるが、SJでいちはやく逃げるのがベストである。

それより間合が離れてとび



立ち大Ⓚで対空技としてHITさせたら…、



再び立ち大Ⓚでお手玉するか、SJから空中投げ。

こまれたときは、おなじみのバックジャンプ大Ⓟで迎撃する。これで迎え撃てている間は、アイアンマン有利だ。

投げからの2択と、プロトキャノンの使い方

アイアンマンがとっさに投げるチャンスがあったら、ほとんど大Ⓟで投げるようにしよう。これなら、相手を画面端に追いこめる。小足払い↓しゃがみ中Ⓟなどから、エリアルを追いうちできる。

だが、少しでも反応できる相手は、回転起き上がりしてくるはずだ。これがわかっていれば、転がってくる場所に重なっておき、投げを重ねることができる。タイミングを誤ると、逆に投げ返されるので注意。

相手が投げ返そうとしてくるなら、大足払いを重ねたり、リパルサーブラストを先出ししておいてもいい。2択じみた攻撃が可能だ。

また、プロトキャノンの使い方も述べておこう。基本はとどめの削り殺しだ。大足払いキャンセルで出すと有効。また、返し技としても使える。M・スパイダーガード後や、離れてアーマゲドンを出された場合などに使えるぞ。

ガードさせて、倒せなかった場合の反撃のくらい方は、キャラのダッシュ速度による。マグニートー、キャプテンアメリカなどは、ガードさせたあとの反撃が強力。B・ハートは、ガードさせればOKだ。

その他に、狙える状況は、相手の飛び道具に合わせる戦法。スパイダーマンのウェッブボールや、アイアンマン、B・ハートには合わせやすい。

キャラ別対戦攻略だ!

●VSハルク

バックジャンプ大Ⓟ、ユニビームをうまく使いつつできるかぎり封じこめる。スマートボムからダッシュ攻撃で固める戦法も実に使える。

ただし、対空技が強力(G・チャージ or クラッシュ)なので、あまり調子に乗って空中から攻めてはいけない。空中から行くなら、SJ頂点からスマートボム→下中Ⓚのパターンが有効。

ハルクはゲージをためるほど強くなるので、できるだけ1本目を取っておきたい。ちなみに、Gチャージの隙は立中Ⓚ or ダッシュ立小Ⓚ→立中Ⓟ→下大Ⓟキャンセル小リパルサー以下の強力連続技を入れよう。



ガンマチャージをガードしたときは、ダッシュから強力な連続技を決めよう。

●VSウルヴァリン

画面の端に固められると、圧倒的に分が悪い。徹底して空を飛び回り、思う存分空中ダッシュして上から攻めよう。

連続技の途中で、中足払いで転ばした瞬間に回転起き上がりされるとリパルサーブラストを出していても反撃される。回転起き上がりの非常にうまい相手には、中足払いまででやめておこう。その後、下段で回転してきたところを攻めるか、起きなかった相手を追いうちする。

●VSスパイダーマン

相手のタイプによって、闘い方が変わる。基本的に空中戦メインで、ジャンプ攻撃で跳びこまれるのに最大の注意を払おう。

ウルヴァリンと違い、強力なスパイダースティングという対空技を持っている。そこで、いかにスマートボムをガードさせるかがカギ。そこから、高速ダッシュですかし下段技を狙っていく。

リードしても、空中ダッシュやユニビームにマキシマムスパイダーを合わされやすいので要注意。ガードしたら迷わずプロトキャノンだ。



マキシマムスパイダーガード後はプロトキャノンが返し技。

●VSジャガーノート

いくらなんでも、正面から闘ったらキツイ。待ちたくなくとも、逃げ気味に闘わざるを得ない。守りのカナメは空中大ユニビーム。これを撃ちまくり、体力を削り取る。

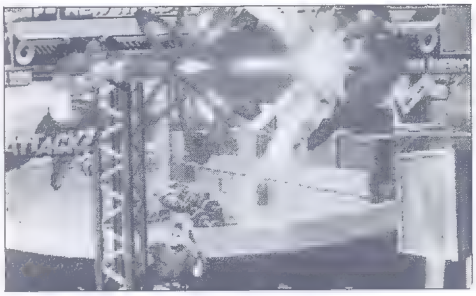
スーパーアーマー能力を持っているため、地上でスマートボムで固める戦法はほぼとれない。ジャンプから一気に連続技を決めていくか、技の空振りにダッシュから強力コンボを決めていこう。
空中戦がいいが、ゲージがたまるとユニビームが撃てなくなる。G・ヘッドクラッシュを合わされるためだ。ゲージがたまる前の、1ラウンドめに勝負をかけよう。


ジャガーノートパンチは比較的止まるが、ヘッドクラッシュは止められない。

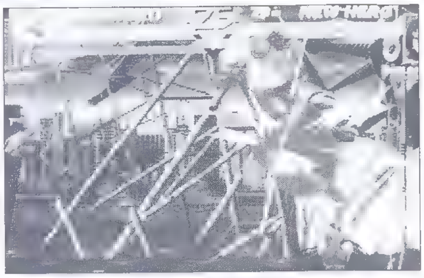
●VSマグニートー
非常に相性が悪い相手。しかし、連続技が当たれば瞬殺できる。気の抜けない闘いになる。
まず、SJからスマートボムという戦法が、H・グラビテーションのためとりにくい。スマートボムを出す前に、H・グラビテーションが当たるためだ。そこで、空中から高い位置で攻撃する場合、スマートボムを使わずダッシュしていこう。そうすれば、H・グラビテーションを振り切ることができる。
端に追いこまれたら、即Ⓚボタン同時押しのSJで脱出。E・Mディスラプターに対しては、ガード後ダッシュ中Ⓚで必ず反撃するようにしよう。


不用意に空中スマートボムを出すと、H・グラビテーションにつかまる。

●VSキャプテンアメリカ
最も注意しなければならないのはジャンプ攻撃。キャンセル必殺技の隙に跳びこまれないように、細心の注意を払おう。
重要になってくるのが、ジャンプ大パンチ。バックジャンプで出して突っこんでくるところを迎撃する。画面の端に追いこまれないようにしよう。端近くになったらSJで回りこむ。


バックジャンプ大Ⓟで追い返せ。

●VSサイロック
キャプテンアメリカとほぼ同じ展開になる。ただ、空中戦でもあなどれない。特に、ゲージがあるときの胡蝶隠れは究極対空技で、絶対潰せないので要注意。
また、連続技を決めるとき、小足→中足→立ちパンチの追いうちが入らない。中足払いを決めたら、中足払いキャンセル小リパルサーブラストが最大威力の追いうちだ。さらに、エリアルも中Ⓟ→中Ⓟ投げの連携がつながらないので、大Ⓟキャンセルレーザーかスマートボムにしておこう。


胡蝶隠れは究極対空。サイブレイドスピンなら潰せる。

●VSシュマゴラス
とにかくゲージをためさせないことが大切。SJから左右に振り、ためさせないようにしてM・ステアを出させない。
対空技があまり強くないので、ガンガン空中戦を挑もう。ただ、キャンセルスマートボムを地上で出すとき、M・スマッシュで狙いうちされるのに注意。空中の急降下技もくらってはいけない。この2つの技は、嫌な技だが読めていればガードできるから隙をついていこう。
変身されたら、飛行を使って逃げるのもいい。だが、コマンドを入れそこなうと終わりだぞ。

●VSブラックハート
相性があまりいいとは言えない。特に、上から降らされる緑の子供達がキツイ。ユニビーム、リパルサーブラスト、プロトンキャノン共につぶされる。
他の相手と同じように闘うと、お互いにSJしてかみ合わない。そこで、闘い方を変えてみよう。近づくのは、SJの頂点よりやや低く空中ダッシュするレバー下大Ⓟ。上からというより、横から進んで大Ⓟをガードさせる。
近づいたら、小リパルサーブラストをガードさせるのが意外に有効。ブラックハートはダッシュが特殊なので、反撃をくらいにくい。
プロトンキャノンもかなり有効。ガード後はまったく反撃されない。だが、読まれているとロングダッシュや、SJから攻撃されるのでバクチ性は高い。読みの勝負だ。




接近して、ジャンプして逃げつつ子供達を出すところにリパルサーブラストぶつける。

対CPU戦　3つのパターンでビビーン！

アイアンマン

担当
石井ぜんじ

CPU戦で動きの練習だ

アイアンマンの対CPU戦は、キャラ別に見てもかなり楽な部類に入ると思う。ここでは、簡単なクリア方法について述べていくが、CPU戦で対戦プレイの動きの練習をしていくのがいい。

例えば、スーパージャンプ(SJ)から、レバー下中Ⓚ→下大Ⓟ→(着地)下小Ⓚ→下中Ⓚ→立大Ⓟ→キャンセル小リパルサーブラストの連続技を試してみよう。また、SJ→斜め下空中ダッシュ大Ⓟのような、高速空中ダッシュ攻撃の練習も、CPUでこそ練習しやすい。

アイアンマンは、動きが楽しいが、その分手に覚えこませなければいけない複雑な操作が多い。CPU戦で、常に動きを練習しておこう。

CPU戦の黄金3原則とは？


プロトンキャノンを出すだけで、比較的当たってくれるぞ。

アイアンマンのCPU戦で、よく当たってくれる技といえば、∞必殺技のプロトンキャノンである。CPUは、ガード後反撃してこないので、ひたすらゲージをため、プロトンキャノンを撃っていくのがいい。

そのためには、相手に攻撃をガードさせ続けることが必要である。その攻撃パターンを、3つほど紹介しよう。

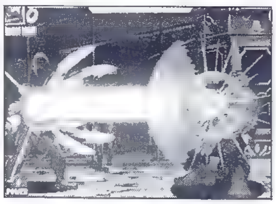
①ユニビームパターン

離れて、大ユニビームを撃ち続けるパターン。ユニビームをどうせガードさせるなら、多段HITする大のほうがゲージが多くたまる。ただ撃つだけでなく、バックジャンプして空中ユニビーム→着地ユニビームと撃つのがいい。空中ユニビームのほうが、地上のユニビームより隙が少ないからである。

バックジャンプユニビーム・着地ユニビームというのが、逃げ腰かつ確実。だが、他にもバックジャンプ大Ⓟ→キャンセルユニビームや、スマートボムをガードさせておいてユニビームなども確実に削れる。

ただし、このパターンは遠間でユニビームを撃つのが基本。近くだと出かかりや、シュマゴラスだと下中Ⓚなどで攻撃されるぞ。


まずバックジャンプ大ビーム。


着地でまたビーム。離れていれば隙を突かれることはまずない。

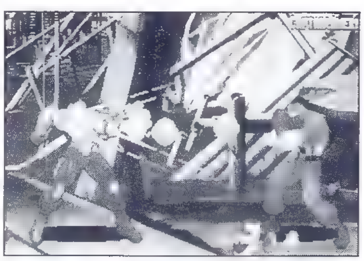
②スマートボム固めパターン

とりあえずスマートボムをガードさせ、ダッシュ攻撃→キャンセル大スマートボム→ダッシュ攻撃…の連続でひたすら固めていく。ダッシュ攻撃は、ダッシュ立大Ⓟがお手軽。

なぜ立大Ⓟかというと、大Ⓟは一種の飛び道具のような判定になっていて、たとえ反撃されても攻撃判定が残るからである。その他、下小Ⓚ→下中K→大Ⓟや、立中Ⓚ、また下大Ⓟからキャンセルスマートボムを撃っていってもOK。

相手を画面端に固めているときにスマートボムをくらってくれたら、ダッシュ攻撃が連続になる。そこで、スマートボムが当たったのを見計らってダッシュ下中Ⓟor立大Ⓚではね上げ、エリアルに持っていくとカッコいい。エリアルのラストをキャンセルユニビームにするとHIT数が稼げて点も高い。

このパターンは、ガードが固い敵、キャプテンアメリカやウルヴァリン、Dr.ドゥームなどに有効だ。


できるだけ画面の端に追いこんで大スマートボム。


ダッシュ大Ⓟで固めてまたキャンセルスマートボム。



スマートボムをくらってくれたらエリアルへ変更。

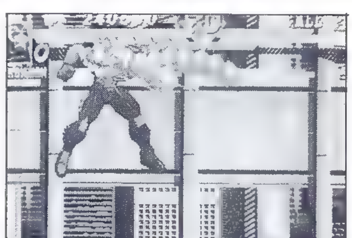
③空中から連続技を狙うパターン

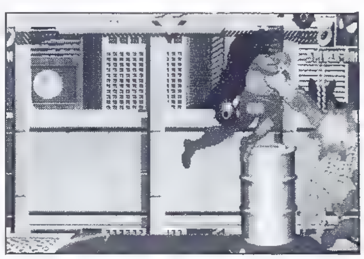
対戦プレイに近い攻め方でパターンぽくないファジーなパターンだ。

まず、おもむろにスーパージャンプして、小スマートボムを出す。そして、上からレバー下中Ⓚから下大Ⓟ、着地以下の連続技を決めていく。ガードさせたらスマートボムやユニビームパターンに移行するか、ちょっと固めたらすぐ再びスーパージャンプして同じことを繰り返す。

スマートボムのあとは、レバー下中Ⓚの他に、空中斜め下ダッシュ大Ⓟで突っこんでいってもいい。このように、上からボムを降らして攻め立てていく。

このパターンは、ほぼ全キャラに有効。ただし、B・ハートは空中スマートボムを出すと、インフェルノを合わせてきたりするので注意しよう。このパターンはあまり使わないほうがいい。


とにかく空中からスマートボム。負けにくいパターンだ。


スマートボムを空中ダッシュで追いかける。対戦にも使える。

とにかく、アイアンマンは離れてユニビームか、スマートボムをガードさせてから近づいて固めていくのがいい。ゲージがたまったらすぐプロトンキャノン。これだけで、楽にクリアすることができるはずだ。稼ぎたいなら、プロトンキャノン、エリアルなどのキャンセルビーム連続技でHIT数を稼いでいこう。

連続技 THE COMBINATION
エリアルよりリパルサー連続技が奥が深い
アイアンマン IRONMAN

担当:石井ぜんじ

●①ジャンプ下中Ⓚ→下大Ⓟ・(着地)下小Ⓚ・下中Ⓚ→立大Ⓟ→キャンセル小リパルサーブラスト

これさえ知っていればいいという、非常に基本のコンボ。レバー下中Ⓚは、チェーンにしないとはねてしまうので必ず下大Ⓟにつなげる。ジャンプからは、斜め下空中ダッシュ大Ⓟからつないでもいい。

下中Ⓚで転ばすが、このとき回転起き上がりされると反撃されやすいキャラもいる。この場合は、立大Ⓟでやめておくか、下中Ⓚでやめて、下中Ⓚor大足払いで追いうちをする。ちなみに、転んだサイロックには立大Ⓟで追いうちできないので、中足払いキャンセル小リパルサーブラストで追いうちする。

ジャンプから入る場合、SJから下方向空中ダッシュ大Ⓟを当て、着地でこのコンボにつなぐことも多い。また、早めにキャンセルすればリパルサーブラストのかわりにユニビームも入る。

●②立中Ⓚ→キャンセル小リパルサーブラスト→立小Ⓚ→立大Ⓚ→(エリアル)

跳びこみや、ダッシュから立ち中Ⓚを入れてキャンセル小リパルサーブラストを決めると、すぐ後に相手は落ちる。そこに立ち小Ⓚ→立ち大Ⓚで追いうちし、エリアルに持っていける。

●③ダッシュ立小Ⓚ・立中Ⓟ→しゃがみ大Ⓟ→キャンセル小リパルサーブラスト→立小Ⓚ→立大Ⓚ→(エリアル)

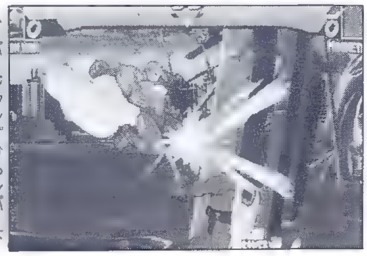
相手が隙を見せたときに、ダッシュからたたきこむ強力連続技。しっかりチェーンを早めにしないとつながらないが、最後のエリアルで中Ⓟ投げまで決まると大ダメージ。6ゲージ奪える。②、③とも、スパイダーマン、サイロックには入らない。

●④下中Ⓟ→立大Ⓚ→SJ小Ⓟ・SJ小Ⓚ→SJ中Ⓟ→中Ⓟ投げ

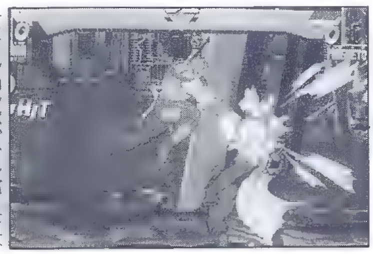
基本のエリアルで、空中で中Ⓚを出さずに中Ⓟ投げに行くのがスムーズかつ大ダメージ。多用していこう。

その他、エリアルの最後を、中Ⓟ→大Ⓟとつないで小、大ユニビームにつなぐ方法がある。サイロックには投げが入りにくいので有効。また、大Ⓟキャンセル小スマートボムにすれば、エリアル後下中Ⓚで攻めが継続できる。

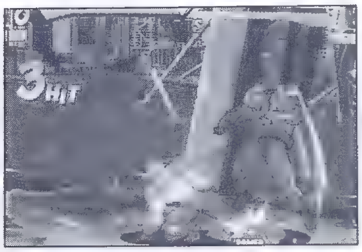
はね上げるのは、しゃがみ中Ⓟ、立ち大Ⓚどちらでもいいが、密着してしゃがみ中Ⓟ・立ち大Ⓚが連続技になるので隙があれば狙っていこう。エリアルは、相手が隙を見せたときにダッシュから入力だ。



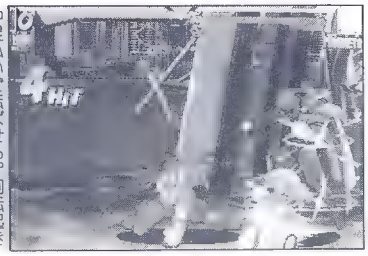
スーパージャンプからレバー下中Ⓚでとびこむ。



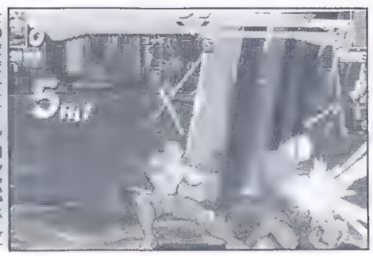
チェーンコンボで、レバー下大Ⓟを目押しでつなぐ。



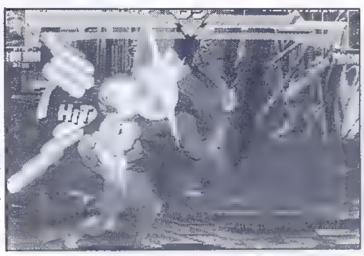
着地して小足払い。



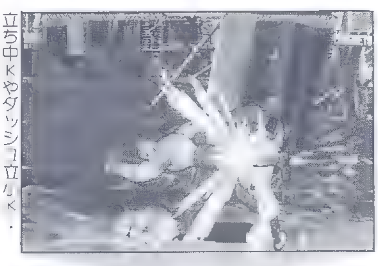
中足払いで転ばせる。回転起き上がりされると危険なキャラ有。



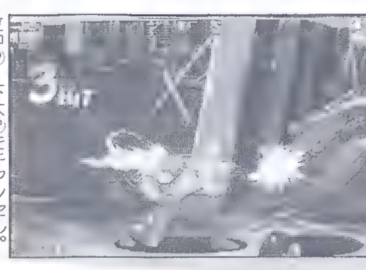
そのままチェーンコンボで、立大パンチで追いうちする。



キャンセル小リパルサーブラスト。レーザーでもいい。



立ち中Ⓚやダッシュ立小Ⓚ・



立中Ⓟ・下大Ⓟをキャンセル。



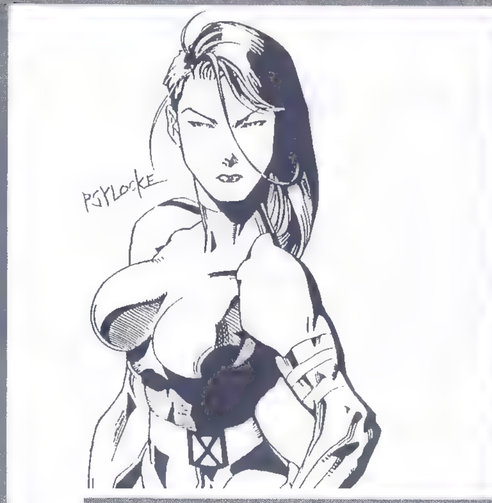
小リパルサーブラストを当てるとちょうど裏に落ちる。



そこを立小Ⓚを当てて追いうちして…、



チェーンで立大Ⓚにつなげ、エリアルへ持っていく。



サイロック

情けは無用／やらなければ自分がやられる

ニンジュツで華麗に勝とう。

担当
KAL

VS HUMAN

対戦前に…これだけは頭に叩き込め!!

サイロックが「扱いの難しいキャラ」「とっつきにくいキャラ」といわれているのは、基本操作表やインストカードにのっているコマンドを入力して動かすだけでは、その能力を全然引き出すことができないからだろう。ほかのキャラたちと対等にわたり合うレベルに達するまでに、長～い下積み期間を過ごさねばならない。その下積み期間の中で覚えた知識や技術をフル動員して初めて、サイロックの戦法がとれるようになるのだ。

そういうわけで、ヤル気のある人は次からの基礎知識から覚えていってほしい。

①ダッシュを伸ばせ!

サイロックのダッシュは、速いが短い。スキのある技をガードしても、遠くからダッシュしたのでは攻撃が届かない場合だってあるだろう。

しかし、それはフツーにダッシュしたときのはなし。ある特殊な操作で、ダッシュ時の移動距離を長くすることができるのだ。

まずは2枚の連続写真×2セットを見てほしい。ダッシュ距離の差は歴然としている。

このダッシュを長くする方法は簡単だが、少しコツがいる。ダッシュのモーションが終わる少し前(直前ではない)に、レバーを下に入力するのだ。タイミングは実際にやってみて覚えてもらうしかないが、一応写真を参考にしてほしい。

実戦の中で、これがどういう場面で使われるのかというと、遠くからダッシュ大足払い→サイブラスト（小）を出すとき。また、プロトンキャノンやE-Mディスラプターなどをガードしたあとの反撃時に、このテクニックが使えないと、ダッシュしても攻撃が届かないだろう。


写真①：画面端から普通にダッシュします。


写真②：するとここまできました。短いです。


写真③：同じく画面端からダッシュします。


写真④：今度はなんとここまできました。長いです。


ダッシュ終わり際のこのグラフィックに注目。ここでレバー下。


すると、スス～ッと伸びるのだ。かなり重要だ。

②中足払い→しゃがみ大Pで浮かせろ!

サイロックには3つの浮かせ技がある。中足払い、㊖大P、ジャンプ中レバー上入れ大K（以降、J上大K）だ。

このうち地上技の2つは、連続技としてつなげることができる。中足払いで少し浮かせたあと㊖大Pを当てて高く浮かせるわけだ。どちらか単体を当ててそこからエリアルレイヴを狙いにいくよりも、こうしたほうが数段エリアルを決めやすい。どちらか1発からだと、相手の体の浮き上がる高度が低くて、すぐに落としてしまうからだ。

ここからサイブレイドスピンや胡蝶隠れにつなぐエリアルにいったり、空中投げにいったりと、サイロックの連続技関連事項の中では基本中の基本となっている。難しい連続技を覚える前に、応用の効く中足払い・㊖大Pの2段を完全マスターしよう。


中足払いをヒットさせたら、チェーンで㊖大Pを当てる。



こうすると相手が高く浮くのでエリアルを入れ易い。基本だ。

③∞カウンターは、中K、大Kも押せ!

サイロックの∞カウンターは、サイブレイドスピンだ。しかし∞カウンターは⬅⬆⬇

＋パンチボタン（右向き時）というコマンドなので、その後、普通にサイブレイドスピンを出したときのように、∞カウンターから2発目、3発目のサイブレイドが出せるという事実に気がついていない人もいるかと思う。もったいないので、∞カウンターを出したら、素早く中K、大Kボタンも押すようにしよう。



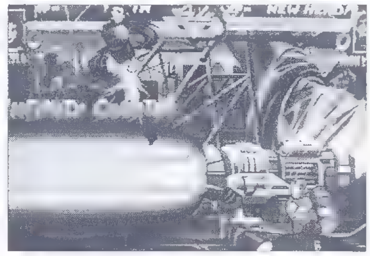
∞カウンター。これだけでは、サイブレイドは1発（2ヒット）。



急いで中K→大Kと押すと、きちんと連続で出る。重要。

サイブレイド1発の∞カウンターとサイブレイド3発の∞カウンターでは威力が段違いなので、非常に重要だ。また、サイロックの∞カウンターは、サイブレイドが上昇している間は無敵なので、最後の削りに出されたプロトンキャノンやマグネティックテンペストを抜け切るのにも、中K→大Kを押してサイブレイドを多く長く出したほうがいいわけだ。

ただし例外的に、∞カウンターを1発で止めたほうがいい場合がある。それは、∞カウンターそのものをガードされたとき。このときばかりは



削り殺される～なんて時は、∞カウンター→中K大Kで脱出。

3発目まで出してしまうとスキ有り有りで落下してくることになるので、∞カウンター単発で止めたいところだ。…しかし∞カウンターの1発目がヒットしたのかどうかを確認してからボタンを押すか押さないかを判断する、なんていうのは、通常の人間の反応速度では不可能に近い。

それに、そもそも∞カウンターをガードされるようなタイミングで出すこと事態おかしいので、割り切って「∞カウンターは中K→大Kまでで1セット」としてしまったほうがいいだろう。

④投げは、全て中P投げ

サイロックの投げは、中Pボタンのものと大Pボタンのものの2種類。だが実際に使うのは中P投げのみで、大Pで投げてしまったら損をした、と考えよう。

中P投げで上へ放り上げられたあと、相手キャラは下へ落ちるまで行動不能。下へ落ちた瞬間からなら、受け身や前転起き上がりができる。

そういうことなので、こちらとしては相手がまだ落下途中であるうちに、エリアルレイヴなどを決めておきたいわけだが、ここからさらに大ダメージを狙うなら、相手が落下したかしないかくらいのタイミングを狙って、追いうち気分で浮かせ技を当てていく。



相手が落下する寸前に、浮かせ技。遅れて転がられても仕方ない。

受け身や前転をされないタイミングで浮かせ技を入れるのはかなり難しいので、この際逃げられても仕方ないだろう。

具体的な中P投げからの連続技については、そちらのコーナーを参照してほしい。

⑤レバー入れ攻撃を使いこなせ！

立ち中Kと立ち大K、この2つの通常技は、レバーを前（大Kは後ろもある）に入力しながら出すと、強力な前宙キック、前転キック（バック転キック）に変化する。これらの技はサイロックにとってなくてはならない超重要な技といえるだろう。

レバー入れ中Kの前宙キックの特徴は、①足払いをスカすことができる。②ヒット後、余裕をもって連続技にいける。③前に移動しながらの攻撃なので、固め持続に使える。といったところ。

①②③のどれもがポイントではあるが、①は足払いをスカせるから使える…というよりは、固めが一瞬途切れて、時間差で攻撃がくるので、「あっ」と思って反撃しようとしたらやられた、といった感じではないだろうか。

②は、実際問題、対戦でサイロックが相手にダメージをあたえるきっかけの大半を占めている。

前宙キックが当たって、そこからの連続技で一気に体力を奪う。これを除いたら、あとは投げからの連続技と、タイムジェムからのラッシュくらいしかダメージをあたえるチャンスがない。ダッシュ大足払い・サイブラストなどで刻んでいってもきりがない（これはこれで有効なのだが）。

③は、いつまでも引っついていられるので便利だ。ラウンドーや、∞ゲージを使ってしまったあとなどに、ゲージを溜める目的で通常技固めをやるのに用いる。



中～近距離戦では、とりあえず(入)中Kだ。ここから始まる。

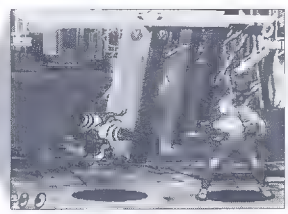
(入)大Kの前転キックは、使うのに少しコツが必要だ。

主に通常技固めの途中から前転キックで相手キャラの裏側へ回ったり、ジャンプ攻撃や、中距離からダッシュ(屈)小Pなどをガードさせたときに速効で裏へ回るのに使う。結局裏へ回るわけだが、その後何をするのかというと、投げ。もしくは再び通常技固め。こういうのを嫌がる向きもあるだろうが、意表を突く戦法の1つとして、有効な戦法なのだと覚えておいてほしい。

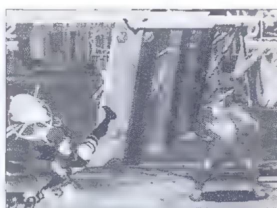
前転キックはほかにも、連続技の締めの部分で重要な役割を果たす。『前転し始め→キャンセルサイブレイドスピン』だ。

完全に転がってしまうともうダメなのだが、転がりはじめた瞬間なら必殺技キャンセルをかけることが可能だ。これを利用してサイブレイドスピンを出すと、サイロックが体半分くらい前にズレてからサイブレイドを出すので、連続技を成立させやすいのだ。

変わったところでは、『バックダッシュ（すぐレバーニュートラル）→前転キック』と素早く操作し、後ろへ逃げていったと思わせた直後に転がって戻ってくる、という使



バックダッシュ。この時レバーはニュートラル。



そして大Kを押し、レバーを前に入れる。素早く！



すると華麗に舞い戻ってくる。

〔基本攻撃パターン表〕

離れている場合

A、ダッシュ大足払い→サイブラストなど
B、ダッシュジャンプ小Por中K（めくり狙い）→近距離へ
C、ダッシュ前宙キック→近距離へ
D、ダッシュ小足払い→ダッシュ屈中P→中足払い→屈大Pなど→近距離へ
E、ダッシュ立ち小P→立ち中P→前転キック（裏回り）
　　（小足払い）　　　　→前転キック（裏回り）
F、ダッシュジャンプ大K→連続技→近距離へ

近い場合

G、（前宙キック）→小足払い→前宙キックなど
H、（前宙キック）→ダッシュからの固め
I、固めから裏回りを狙う
J、ジャプ中キック（めくり狙い）
K、ジャンプ攻撃→3段ジャンプ使用→接近する。遠距離への可能性あり
L、バックダッシュ→大Kで戻るorサイブラストなど遠距離への可能性あり
M、固めが途切れたら、とりあえずサイブレイドスピン

い方もある。うまく距離調整することで、相手の前にいくか後ろにいくかコントロールでき、すぐ投げや固めにいくことができる。スピードも、バックダッシュ↓前方ダッシュよりよほど速い。これも奇襲系なので、相手ががむしゃらにボタンを押していると効果がない。少し残念。

後ろ入れ大Kのバック転キックは、相手のインフィニティカウンターやジェムカウンターを回避しつつサイブラストを当てたいときや、顔パネルが黄色のときに、気絶させるために使用する。やはりサイブラストにつなげるのがいい。

これも(入)中Kと同じように一瞬間があくので、動こうとしたところに大Kかサイブラストが当たることがよくある。

このバック転キックは気絶攻撃値が高いので、状況をよく見て使うといいだろう。

⑥固めのやり方

サイロックといえば「カッツカッツッ」と続く固め、というイメージをもっている人が多いだろう。もってない人は、いいサイロックと当たったことがないといいきれる。

この固めには、各サイロック使いの個性や特徴があらわれる。前宙キックでいつまでくっついていて回るタイプや、すぐキャンセルサイブラストにつなぐタイプ、前転キックやバック転キックを混ぜて意表を突くのが好きなタイプ…。

「必ずこれにつなげ！」というものがないのが、難しいところか。

理想とされる固めは、相手キャラや状況によってある程度決まってくるが、それを素早く実行できるか、どう混ぜていくかなど、プレイヤーのセンスに頼る部分が大きいのもまた事実。そういうことなので、ここでは固めの例をいくつか示すだけにとどめておく。

例①前宙キック・立ち小P・立ち小K↓立ち中P↓大足払い↓サイズブラスト（小）

最もありがち。これしかバリエーションがないと、そのうち大足払いのあと前転起き上がりをされたり、最後まで安定してガードを固められてしまう。



前宙キックをガードさせたら、そこから小小中中などときて…、



大足払いにもってくる。これにキャンセルをかけて…、



サイブラスト小。気の短い人には最後の部分だけよく当たる。

例②前宙キック・小足払い↓前宙キック

途中の小足払いを抜いて前宙キック↓前宙キックと続けていったりもする。もちろん小足払いがヒットしたら、そこから立ち中P↓立ちK大↓サイブレイドスピン（サイブラスト）などの連続技にいく。

相手に「反撃しようかな」という気をおこさせる効果がある。

例③前宙キック↓ダッシュ立ち小P↓立ち小K↓ダッシュ(屈)小P↓中足払い↓(屈)大P

ダッシュ後、そのまま例1の順番でボタンを押してもいいし、立ち小Kのあとのダッシュを前宙キックにしてもいい。とにかくダッシュ(屈)小P↓中足払い↓(屈)大Pを入れるのが目的なのだ。最後の(屈)大Pをガードされた場合は、サイブレイドスピンかサイブラスト小を出すのがいい。



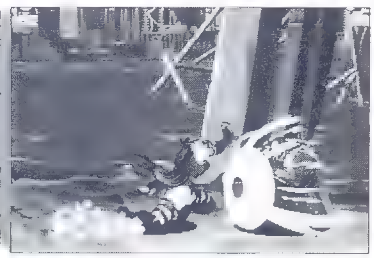
接近戦で効果の高い、半固めのダッシュ(屈)小P。このあと…、



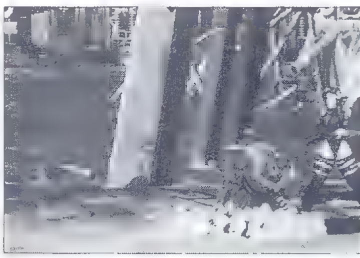
中足払いから浮かせ技になって、エリアルまでいくのが目的。

例④（ジャンプ攻撃、前宙キックなどから）(屈)小P↓小足払い↓(屈)中P・前転キック（裏回り）↓中P投げ

何発当ててから前転キックにいくのかは、相手キャラの体の太さによりかわってくる。



中距離からダッシュ(屈)中Pで突っ込んできてもいい。



(屈)中Pは長く強いからだ。そして前転キック裏回り投げ、と。

例⑤ダッシュ立ち大K（大足払い）↓サイブラスト中↓ダッシュ立ち大P（大足払い）↓サイブラスト小

遠距離からのスピード攻撃。大足払いを使ったらサイブラストは小を使おう。大抵2回目あたりから、相手は跳んで逃げようとするので、上方向に長い立ち大Pを使用する。

ただし小さくて空振りする危険性のあるスパイディやウルヴァリンには立ち大Kを。



このへんから…、



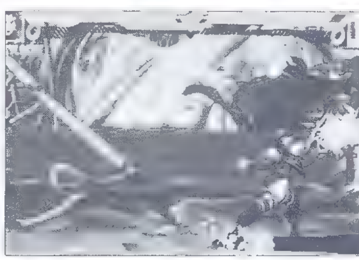
ダッシュ伸ば～す法で…、



大足払いや立ち大Kを当てる。相手もびっくりするだろう。



そしてキャンセルサイブラスト。で、間髪入れずに…、



またダッシュ立ち大Kや、立ち大P。

対空技弱し！注意せよ!!

サイロックにはいい対空技がない。空中戦も実はかなり弱いので、上空でぶつかり合っていたのでは不利だ。

そこで対空処理に関しては、次のことを参考にしてほしい。

1・素直にガード

ゲージがあるなら、この後∞カウンターだ。

2・先読みジャンプ小小中サイブレイドスピン

相手のクセなどがわかってきたら、素早くダッシュジャンプなどをして昇りで小Pを出す。ヒットしたら小K↓中Pと空中チェーンをかけてい

って、キャンセルサイブレイドだ。決まればなかなかの減り。


先読み対空昇り小P。ここから小K➡中P➡サイブレイドへ。

3・胡蝶隠れ

ジョークではない。胡蝶隠れは削り&対空用の技だ。地上で出せばスキも少ないし、体の周囲をカバーしているので、ダッシュジャンプやSJ（スーパージャンプ）からの裏回りにも対応できる。ブラックハート、アイアンマン戦では必需品だ。出の早さに期待するのだ。


空中投げ狙いのSJ中P。

4・SJに対しては、こちらもすぐにSJ中P

スーパージャンプに対しては、こちらもすぐに、〝真下から（ポイント）〟スーパージャンプして中Pを出す。このときレバーを放さないように。空中投げ狙いだからだ。

空中投げにならず中Pがダイレクトにヒットした場合は、すぐにサイブレイドを出そう。

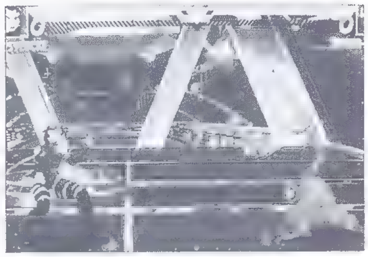
5・立ち大K（バクチ入り）

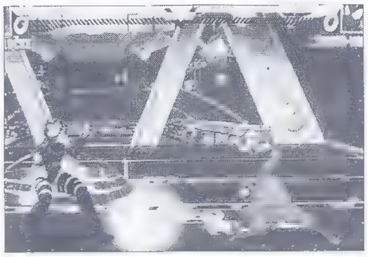
立ち大Kは意外と対空技になったりする。ただしあくまで意外と、だ。バクチ度が増すと『中足払い➡屈大P』なんてものまで出てくる。当然エリアル（空中投げ）狙いの逆転を狙ったバクチだ。

（基本攻撃パターン）

（表を参照）

ここまでさまざまな知識やテクニックを解説してきた。あとはこれらをどう組み合わせて闘うか、という問題だけ。それを、距離別に、簡単に説明していこう。


これだけ離れてれば遠距離。


スタート時より少し離れてるくらいが中距離かな？


ここまでくれば近距離。前宙キックやダッシュ屈小P使いまくり

（遠距離時）

ダッシュ伸ばし～す法やダッシュジャンプを使い、一気に間合いを詰めて攻撃できる戦法を使う。

はじめの何回かはAやBを使ってガードを誘い、3回目あたりからCやB（早出し大K）で接近戦にもちこむ。

バックジャンプサイブラスト➡2段・3段ジャンプで接近、という手も悪くない。

（中距離時）

少し歩いて前宙キックや、Dをしつこく繰り返す戦法が使える。Dは、我慢強い相手には、ダッシュ小足払い、ダッシュ立ち小Pなどの部分を何度も何度も繰り返し、なかなか浮かせ技にいかないのがコツ。また途中で別の固めに切り替える機転が利かないと、サイロック使いとしてはつらいだろう。

Eを突然やってみると効果のある距離でもある。対空技の準備を常にしておくこと。

（近距離時）

何かしら技をガードさせながら近づいてきたと思われるが、C後などはそうとも限らない。

何か技をガードさせた直後なら、HやIで連続技、投げを狙おう。

ガードの固い相手には、GやJ、またJと思わせてのKなどでゆさぶりをかけるといい。

とりあえず主戦法はH、G、Iだ。この順番の使用率で攻めることをすすめる。

体力的に圧倒的リードをしているなら、LやKで中距離以遠まで離れ、逃げたと思わせて相手の追撃を誘い胡蝶隠れや∞カウンターを狙う。

接近戦時の固めは、ループするのが理想的。そしてほどよく裏へ回って投げる。もし途中で途切れてしまって、そのとき相手が攻め攻めな雰囲気だったら、単発でサイブレイドスピンを出してバリアにするといい（M）。

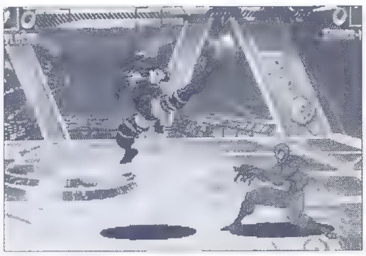
とまあ、だいたいこんなところだろうか。

（対キャラ別アドバイス）

VSスパイダーマン

サイブラストは、たっぷりと通常技をガードさせたあとにキャンセルで小を出すか、遠くで空中小を出すだけにとどめておこう。

ウェブボールは前宙キックで越えられるので、近くで撃ってきたら飛び越えつつ攻撃だ。A、C、I重視。空中ガード、3段ジャンプを多用するといい。

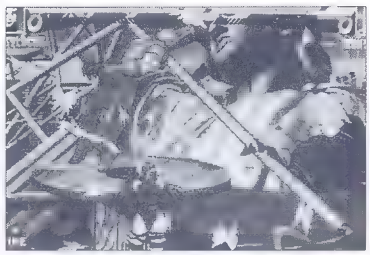

ウェッボーは最大のチャンス!! 連続技を決めろー

VSブラックハート

B、E、K重視で、地上をダッシュしまくって闘う。SJに対する空中投げ重要。

VSアイアンマン

通常ジャンプ時は空中ガードを固める。空中戦にはつきあうな。A、D、I重視。対空胡蝶隠れが火を吹く（ブラックハート戦でも有効）。


対空胡蝶隠れが強いぞ！

VSハルク、ジャガーノート

A、F、I、J重視。一瞬のスキに簡単に強烈な反撃技を入れられてしまうので、調子にのって固められない、嫌な相手だ。ヒット&アウェイで頑張るしかない。

VSマグニートー、C・アメリカ

重力弾は驚異だが、E-Mディスラプターは反撃可能。よく突進してくるのでA、J、K重視で闘う。近づいたら固めまくりだ。

キャップ戦は、小シールドを前宙キックで越えられる点がポイント。C、E、F、Iが狙い目だ。ゲージのあるときは∞カウンターに注意して、前宙キックかバック転キックを混ぜよう。

対CPU戦　地上コンボの練習だ

サイロック

担当 KAL

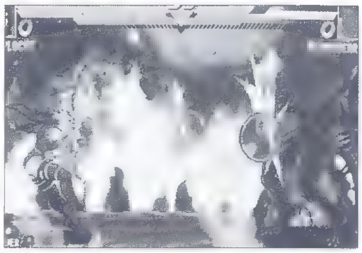
マーヴル・スーパーヒーローズのコンピュータ戦は、数ある対戦格闘ゲームのなかではわりと簡単な部類に入ると思われる。多少対戦で鍛えたプレイヤーなら、さして苦労することもなく1コインクリアしてしまうだろう。

しかし、一部に気を付けなければならないCPUキャラがいるので、初心者にも分かるようにポイントを解説していこう。

基本パターン① 飛び道具連射

遠くからサイブラストを中で出し、以降これを繰り返す。CPUキャラがスーパージャンプしたときなどは、斜め上へ出る大のサイブラストを使うといい。

たったこれだけだが、この方法が効くのはウルヴァリン、ハルク、シュマゴラス、ジャガーノートと意外に多い。しかし、後半面に出てくるとガードがかたくなったり跳び込んでくるようになるので気をつけよう。そのようなときには連続技を狙うといい。



画面の端〜端くらいに離れて、サイブラスト連発。



さすがにここまで近づかれた場合などは、連続技を狙おう。

基本パターン② 連続技を狙う

このゲームのCPUキャラは、こちらの行動に対して必ず同じ反応をするとは限らない。そんなわけで、空中からきっちり落としにくるキャラはそう多くはない。というより、地上でパターンにはめようとするよりも、ジャンプ攻撃を繰り返し、これが当たったら連続技を入れる、というやり方のほうが、かえって簡単なのだ。

ジャンプ攻撃から連続技を狙いやすいのは、キャプテンアメリカ、ブラックハート、ジャガーノート。これらのキャラにはどんどん跳び込み、連続技を決めていくのだ。

ただし、ここで1つ注意してほしいことがある。それは、「エリアルレイヴよりも、地上での連続技を狙え」ということ。

具体的にいうと、サイロックの超基礎連続技である、「中足払い→しゃがみ大Ⓟ→エリアル(サイブレイドスピン)」をやってしまうと、地上に落ちてきたときに反撃を受けてしまう可能性があるからだ。

前半ステージに出てきた相手にならまだいいのだが、後半ステージに出てきたジャガーノートなどにこれをやってしまうと、前転起き上がり…ジャガーノートヘッドクラッシュなどを決められてしまう。

そこで、地上でダッシュ小Ⓟ小Ⓚ中Ⓟ中Ⓚ大Ⓚサイブレイドスピンといく「地上コンボ(意外に難しめ)」を、練習を兼ねてどんどん狙っていこう。最初の入り方は同じで、ジャンプ攻撃から狙うといい。



超基礎コンボは、CPUにはあまり多用しないほうがいい。

要注意人物たち

これから説明するキャラは、CPU戦だと思ってなめてかかると痛い目を見ることになる強キャラ達だ。気をつけよう。

スパイダーマン

CPUスパイダーマンは、ハッキリいって待ちプレイだ。動き回っているように見せて実はたいした技も出さず、こちらが何か技を出すと超反応でスパイダースティング(無敵対空技)を出す。実に嫌らしい奴だ。

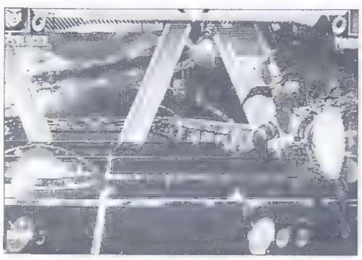
ここは、こちらも手数を減らしてじっくりいこう。遠くにいるなら基本どおりサイブラストを撃ち、近づいてきたらガードをかため、勝手にスパイダースティングを空振りしてくれるのを待つ。空振りしたら、逃さず連続技を入れよう。また、遠くで「三角跳び→空中ウェブボール」を出したあとはほぼダッシュ攻撃にくるので、このときはガードするか、小サイブラストを出そう。



それぞれ。もっと空振りして。

マグニートー

こちらのダッシュ、及びダッシュジャンプに反応してEM-ディスラプターをよく出す。しかし、ある程度接近してしまえば、小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→レバー入れ中Ⓚで固められるので、こうなってしまえば勝ちだ。レバー入れ中Ⓚが当たったら、そこから地上コンボを入れて気絶させよう。



固めに弱いCPUマグニートー。いい奴だ。

ドクター・ドゥーム

CPUスパイダーマンをさらにひどくしたような逃げ待ちプレイを得意としているドゥーム。サイロックプレイヤーから見たら、許し難い奴だ。

ここは1つ、超攻めでコテンパンにしてやりたいところだが、迂闊な攻撃は死を招く。どうするのか…?実は、対マグニートー戦とほとんど同じだ。ダッシュジャンプなどで近づいたら、小小中入れ中Ⓚで固めまくるのだ。途中で1発でも当たったら、そこから地上コンボを決めて、KO。

サノス

サノス戦は、とにかくダッシュジャンプから地上コンボを狙いまくる。近づいたあとは、ドゥームなどと同じように固めてしまってもいい。

ジェムを奪いたいときは、サイスラストを使おう。



連続技、もしくは斜め上方からのサイスラストでジェムを奪え!

連続技

連続技女王

サイロック

THE COMBINATION

PSYLOKE

担当:KAL

●J大Ⓟ→Ⓙ大Ⓚ・(入)立ち大Ⓚ→サイブレイドスピン×3

非常に単純だが超減る。Ⓙ大Ⓚ1発から、またはⒿ小Ⓟなどから入って立ち中Ⓟ→……とつなげてもいい。

●Ⓙ大Ⓟ→Ⓙ大Ⓚ→(少し歩いて)中足払い・(屈)大Ⓟ・SⒿ中Ⓟ・SⒿ中Ⓚ→サイブレイドスピン×3

基本コンボ。ただし最後の空中サイブレイド後は無防備で落下してくるので、重くて前転起き上がりの速い(距離の短い)ジャガーノートなどには控えめに。



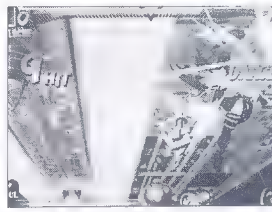
(屈)大Ⓟを当てる。こうすると高く浮くので、技を入れやすい。



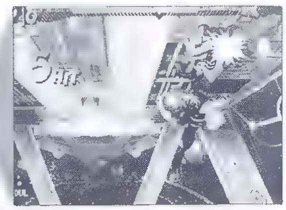
そして浮かせ技の中足払いを当て、さらに浮かせるために…、



Ⓙ大技のあとは、少し前進(ダッシュ)する余裕がある。



最後はサイブレイドスピン×3で締める。反撃に注意。



段数を減らしてあるのは威力重視のため。なるべく小技は省く。

●Ⓙ大Ⓟ・Ⓙ大Ⓚ→(少し歩いて)中足払い→(屈)大Ⓟ→(一瞬待って)SⒿ空中投げ→2段ジャンプ→小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚ→上入れ大Ⓚ→3段ジャンプ→小Ⓚ・中Ⓚ→上入れ大Ⓚ→(通常ジャンプ)Ⓙ中Ⓚ→Ⓙ大→Ⓙ大Ⓚ

SⒿからの空中投げは、コンボ表示がつながっていてもいなくてもどちらでもいい。難しいのは投げたあと。少し遅めに2段ジャンプするのがポイントだ。同じように、着地後の通常ジャンプは、一瞬待ってから跳ぶのがいい。



空中投げここのあとの2段ジャンプは少し遅めに……、



これくらいでピョン!と。わかるかな?ボタンを押すのは早目。

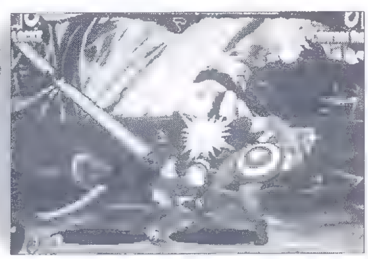
●空中投げ→サイスラスト→立ち小Ⓟ→(屈)大Ⓟ→サイメイルシュトルム

空中投げまでは前述のものと同じ。

サイスラスト後の小Ⓟは、連打してしまうと相手が気絶してしまうので注意が必要だ。また、(屈)大Ⓟのかわりに中足払いで浮かせると、サイメイルシュトルムが深く入って投数が増す。

●Ⓙ小Ⓟ→Ⓙ中Ⓟ→Ⓙ中Ⓚ→(ダッシュ)立ち小Ⓟ・立ち小Ⓚ→立ち中Ⓟ→立ち中Ⓚ→立ち大Ⓚ→サイブレイドスピン

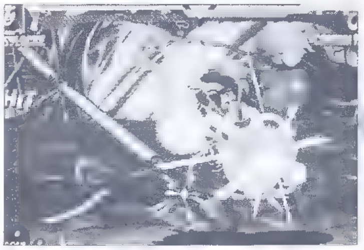
地上コンボの基本型だ。最後の立ち大Ⓚ→サイブレイドは、多少コツがいる。立ち大Ⓚボタンを押したあと、すぐにレバーを動かして横までもってくる。ここで一瞬だけレバーを固定してからキックボタンを押せば、レバー前入れ大Ⓚの前転キック……の出かかりキャンセルで、サイブレイドスピンが出るのだ。この「前転キャンセルサイブレイドスピン」は、立ち大Ⓚ・サイブレイドと表記されているところ全てがそう。よく練習して、必ずマスターしよう。



立ち大Ⓚ。ボタンを押したらすぐに⬇⬋➡とレバーを動かし…、



➡で一瞬だけ待つ。すると前転し始めるので……、



Ⓚボタンでサイブレ!実際は見てから押すのではなく、感覚で。

●(入)立ち中Ⓚ→(前述のダッシュ~)に同じ

こちらはレバー前中れ中Ⓚから入るバージョン。相手が、直前に少しでもダメージを負っているときには、この1セットで気絶させることができる。利用価値の高い連続技だ。

また、(入)中Ⓚのあと、少し前進する余裕があるので、そこから中足払い・(屈)大Ⓟ・エリアルにもっていってもいい。

●(パワージェム使用)立ち小Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち大Ⓟ→立ち大Ⓚ(気絶)

たったこれだけで気絶させてしまう、実戦向きの連続技。(入)中ⓀやⒿ小Ⓟ→小Ⓚ・中Ⓟあたりからつなげるといい。

●(タイムジェム使用)立ち中Ⓟ→(入)中Ⓚ→立ち中Ⓟ→(入)中Ⓚ……

(入)大Ⓚで往復するタイプもある。接待プレイではやらないほうがいいと思うが、全力をもって闘う際には、手加減無用だ。



これで左右に往復するだけ。



キャプテン・アメリカ

実は意外にテクニカルなのだ!!

キャプテンでアメリカを守ろう!!

担当
KAL

世間では「キャップはパワーゴリ押しのキャラ」といわれているようだが、キャップにもいろいろと悩みはある。

やっぱり基本は大切だし、連続技を確実に決めていってこそのパワーである。応用の効く技も多いし、欠点を知らないとヤバイ技もある。

ということで、基本からきちんと説明していこう。

対戦前の基礎知識

1・非常に使える中足払いを組み込んでいく

実に使い勝手のいい中足払い。出も早く、確実に攻撃に組みこんで行きたい。しかもこの技、実は…。

2・空対地はJ大P 空対空はJ中P or J大K

ジャンプした直後に、空中でかち合うことの多いマーヴルの対戦では、空中戦で頼りになる技を用意しておかないといけない。

キャップはこの点恵まれていて、普段飛び回る分にはJ大Pを使っていればそう問題にはならないだろう。

しかしこのJ大P、攻撃範囲は広いのだが、さすがに出るのが遅い。比較的近い距離から跳び合うと、相手の技を先に喰らってしまうことが多いのだ。

そこで、技の使い分けをする。

広い範囲をカバーするJ大Pは、地上にいる相手に〝先端部分〟をガードさせてそこからキャップペースにもちこむための技として使う。ほんとに楯の先を触れさせればいいので、ジャンプの頂点をすぎたあたりから（つまり下降



ジャ〜ンプ。そして頂点をすぎたあたりでボタンを押し……

がはじまったら）出してしまって構わない。技の出ている時間の長さを利用するのだ。

この場合は、お互いにかなり離れている必要がある。

逆にスタート時と同程度かそれより少しは離れているくらいの間合い（中間距離としよう）のときは、ジャンプ技は中Pか大Kがおすすめだ。

「相手が（こちらへ向かって）跳んでくる!」と確信のあるときはJ中Pを使い、ヒットしたらJ中K→J大Kと空中チェーンをかけて空中シールドスラッシュ（小）を出



地上の相手にJ大Pの先端をガードさせる。



跳んでくる!と思ったら、ジャンプの昇りで中Pを出し……



中K→大Kと押して空中3段にする。

そう。

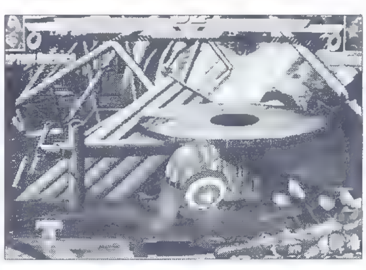
「バックジャンプかな?」と確信のもてないときは、J大Pよりも出が早く横方向に強いJ大Kを使おう。対アイアンマン戦、対ブラックハート戦などでは重宝するぞ。



横方向への信頼度はJ大Pより数段高い、J大K。

3・スターズ&ストライプス後は必ず追いうち

対空必殺技のスターズ&ストライプス（以降、S&S）。この技を当てると、相手キャラは必ずダウン状態になる。この倒れているところへうまく技を当てれば、エリアルレイヴへもっていくことができる。もちろん前転起き上がりで回避される可能性もある。が、S&Sを当てたら追いうち、これは習慣にしてしまおう。



S&Sを当てると、相手はダウン状態に。追いうちだ。

このとき使う追いうちは、ダッシュ立ち小K→立ち中P。ヒットしたときの打点、体の重さなどにより間に合わないこともあるが、基本的にS&S後はスキ無くダッシュするように。

4・∞ゲージは、∞カウンターに使え!

キャップの∞カウンターは強い。∞スペシャルはなかなか当たらない。それならゲージは∞カウンターに注ぎこむ。これは道理だ。

しかし∞カウンターは万能ではない。相手がすぐ目の前にいなければいけない。有効範囲が狭いので、空振りしてしまうからだ。

相手のジャンプ攻撃をガードしたとき、ラッシュをかけられているとき、こんなときが狙い時だ。

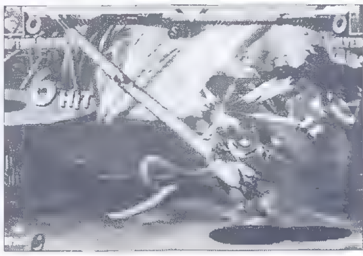

相手が調子にのってラッシュにきた時こそ、∞カウンター。

∞スペシャルのファイナルジャスティス（以降、Fジャスティス）は、非常にスキの大きな技をガードしたあとの反撃（ガンマクラッシュやマキシマムスパイダー他）に使ったり、K投げのあとにだけ狙おう。連続技に使うのはあまり得策ではない。キャップの連続技はもともと強力だからだ。それでも、優越感に浸るにはいいかもしれない。

5・投げは全てキックボタン投げ

相手を上方へ放り投げ、下へ落下するまでやりたい放題のK投げ。地上に落ちるとダウン状態になるのでそこで前転起き上がりされたり、受け身をとられたりする可能性はあるが、ミスしなければ、確実にダメージをあたえられる


K投げのあと、相手は下へ落ちるまで無防備。



そこへエリアルレイヴや、F・ジャスティスを入れる。

いい機会となる。

パンチ投げは、相手をすぐに地面に叩きつけてしまうので、追加攻撃はできない。こちらは使う必要がない。

6・二段ジャンプは便利

ほかのキャラにはない特殊な能力、2段ジャンプは、非常に便利な技だ。飛び込みをやり直せるのだ。それに相手の対空技を空振りさせて、そこへ攻撃をヒットさせられるかもしれない。前方ジャンプ→前方へ2段ジャンプ、とやれば、単純にジャンプ距離を伸ばしたことにもなる。

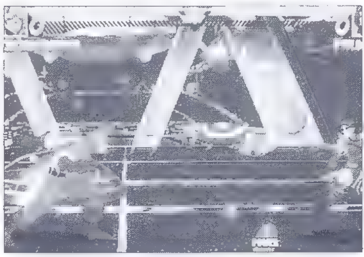
これはキャップを使い込んでいくほどにわかってくるぞ。

7・バックダッシュは速い

キャップのバックダッシュは相当に、速い。全キャラ中でも1、2を争うスピードだ。しかもグラフィックがバック転をしているモーションで、後方へ瞬間移動しているかのように見える。

これはすなわち、近距離戦で何となく嫌～な雰囲気になったらすぐ逃げれる、目くらましに使える、あっという間に間合いを開いて遠距離から シールドスラッシュを出せる、などといった意味合いを含んでいる。


中距離からバックダッシュ。


すぐに遠距離モードへ。この切替は素早い。

近くで中技や小シールドスラッシュなどをガードさせて相手の反撃や追撃を誘い、後方へ瞬間移動→立ち大P（ジャンプ攻撃）など、応用はいくらでも効く。

実際にバックダッシュを使うときは、すぐにレバーをしゃがみガード方向に入れてモーションを途中でキャンセルさせよう。気持ち悪いほどに素早く移動するぞ（すぐガードできるように、という意味も込められている）。

8・シールドスラッシュについて

楯を投げつける飛び道具攻撃のシールドスラッシュ（以降、シールド）。大きな戦力となっている技であるが、この技の特徴を心得ていないと大変なことになるかもしれないので、細かく解説していこう。

まずは地上で出した場合の「地上シールド」と、ジャンプ中に出した場合の「空中シールド」では投げる方向が違う、ということを覚えてほしい。

次に小・中・大と各3種類づつあるシールドの、弾速や硬直時間といった特徴。これらは密接に関わり合い、いつどのシールドを使えばいいのか、といった問題を"一見"複雑にしている。しかし、それぞれに長所と短所があるので、それを理解してしまえばそう迷わなくなるだろう。

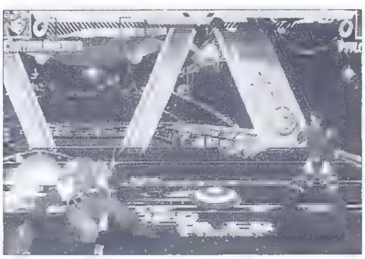
地上にいるとき、普段使用していくのは小・中のシールド。大は斜め上へ投げてしまうので、特定条件下でなければ使わない。

小シールドは、身を乗り出さず姿勢を低くして投げるので、相手の攻撃を喰らいにくい。また攻撃力が高く、相手のガード硬直時間が長いので、通常技をガードさせていってそこからキャンセルで出した場合など、まず反撃を受けない（これは、モーションに入ってから楯を投げ、それが相手に到着するまで若干時間がかかることも関係している）。

中シールドは身を乗り出し、腕を伸ばして投げつけるので、相手への到達は速い（弾速そのものも小より速い）。しかし威力がないため相手のガード硬直時間が短く、通常技からキャンセルで出しても、乗り出した身体に反撃を受けることが多い。

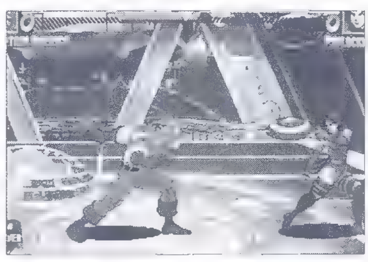
こう書くと、「なら小だけ使っていればいいのでは？」といいたくなるかもしれないが、そうでもない。

小シールドは中間距離での牽制や、通常技をガードさせていったあとのキャンセル、体の小さいキャラに対して中シールドの代わり（中では空振りしてしまう場合）に連続


中～遠距離で牽制して、相手を跳ばせたい時などは小シールド。

技にならないのを承知で使う、といった使用法がメイン。

中シールドは、相手へヒットするのが早いので連続技に使ったり、その出の早さから、端へ追い込んだときには立ち


端に追い込んだときには中シールドが活躍。速い立ち大Pと思え。

大P以上の固め技として役に立つ。

つまり、普段使っていくのは小シールド。手堅い判断だ。そして特定の状況になったときだけ中シールドを使う。地上でのノーマルシールドについてはこんなところだ。

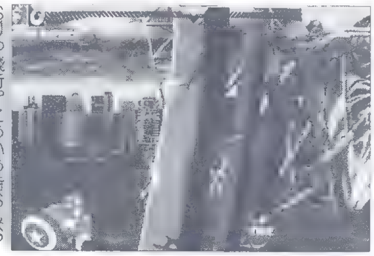
地上シールドの残り1つ、大シールドは、見ためのとうりに対空技として使用する。

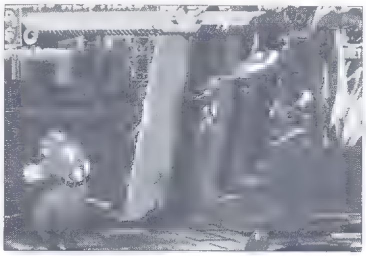
これがまたかなり優秀で、全く身を乗り出さず、しかもわりと低い位置（ウェストのあたり）から投げるので、読みがはずれて相手が突進技などを出してきても、運良く当たることが多い。つまりそれだけ前方をカバーしている、ということだ。

しかし、キャップにはS&Sという対空技があるし、まるっきりあてがハズれたらさすがにまずい。そういうわけで、大シールドは特定のキャラ相手のときと、スーパージャンプを墜とすときだけ、使うようにしよう。

さて、空中からでも投げることのできるシールドだが、実は飛び道具として最も役に立つのは、何をかくそう、空中からの小シールドなのだ。

どれだけ地上中シールドが


SJや飛行。こういう時S&Sを空振りするのは嫌なので……


大シールドを投げる。はずれても、まあいい。

高速で楯を投げたとしても、下をくぐられたり、やっぱり飛び込まれたらおしまい。それにどちらも、相手の飛び道具と相撃ちになったり、撃ち負けたりすることが多い。

空中小シールドは、これらの問題をほぼ解決してくれる。

空中から投げているために、たとえ相手がジャンプしてきたとしても空中で迎撃できる。悪くても相撃ちだ。また飛び道具を出してきたなら、こちらは無傷、相手は斜め上方からくるシールドに直撃することになる。空中シールドは弾速が速いのだ。

なお、空中小シールドを出すときは、斜め前か後ろにジャンプすると同時にコマンドを入力し、ジャンプの昇りで投げれるようにしよう。レバーを下、上と素早く入力してスーパージャンプ（SJ）と同時に投げれればなお良い。いくら性能がいいといっても、素早く投げなければ本来当たるものも当たらなくなる。


飛び込まれても、空中シールドならこのとうり。


空中小シールドなら、飛び道具の上から攻撃できる。グー!

同じ空中シールドでも、中と大は、多少使い方がかわってくる。この二つは主に、相手の動きに対応して出す技なのだ。それもかなり限定された場面でのみの使用となる。

よく空中を移動してくるブラックハートやアイアンマンなどに対して、ジャンプの頂点あたりで中シールドを投げたり、SJで逃げ回る相手を撃ち墜すのに空中シールド大を投げつける……といった具合だ。まあそれほど重要な技ではないので、この2つに関しては忘れてもらっても構わないだろう。

〔対空処理〕

1・スターズ&ストライプス

うまく飛び込みを誘えたり、相手のジャンプ攻撃を見てから反応できる人は、きちんとS&Sを出そう。威力が大きいし、ヒットすれば追いうちが入る可能性だってある。別に空中ガードされても構わないので、どんどん使っていこう。

「コマンドが苦手でどうも……」という人は……『練習しろ!!』と言いたいところだが、仕方がないので本当にここぞという時だけコマンド入力してみよう。その際、失敗してもいいように（ほんとはよくない）、大ボタンで入力するといい。間違ってシールドが出てしまっても、斜め上方へ飛ぶ大シールドなので助かることもあるだろう。

あまりによく空中ガードする相手には、時折立ち中Pを対空技として出してみたり、空中投げを狙ってジャンプ中Pにいってみよう。

似たような感じで、相手のジャンプを先読みしての、ジャンプ小P→J中P→J大K→空中小シールドもある。

1発めのJ小Pをヒットもしくはガードさせたら、そこから空中チェーンで大Kまでつなげるわけだ。接近戦で役にたつぞ。


対空J小Pは、跳ぶと同時にボタンを押そう。

2・SJに対しては空中投げ狙いのJ中P

スーパージャンプを多用する相手に対し使う戦法。こちらもすぐに追いかけてSJし、空中投げになることを願いつつJ中Pを出す。もしJ中Pが当たったら、そこから空中チェーンをかけることも忘れずに。

3・意表をつく対空処理

意外なところでは、相手が着地する少し前に側転を使って裏へ回り込み、素早く攻撃する、という戦法がある。これは特にSJに対し効果を発揮する。画面が上下にスクロールしている間に、自分のグラフィックが表示される前に行動を起こすのがコツだ。

あとは、手堅く、ガードしてからの∞カウンターを使う手もある。押され気味なときは頼りになるぞ。

連続技に関して

乱戦時に、とっさに出す連続技として、単に小足払い↓中足払い↓立ち大P・中(小)シールドと押すものがある。たいして減らないが、2回3回と決めていけばバカにならない。

また、キャップは、ほかのキャラのようにエリアルレイヴに頼らなくてもいい。というより、エリアルレイヴよりも地上連続技のほうが減るし、もともとキャップはエリアルレイヴがやりにくい（通常技を当てにくい）からだ。

キャップがエリアルレイヴを狙うのは、S&S後の追いうち→エリアルくらい。間違ってもジャンプ攻撃などから直接エリアルを狙ったりしないように。攻撃力激減だ。

もしエリアルを使う場合には、多少キャラによって出す技をかえていく必要がある。

体の大きいキャラに対してなら、ボタンを小Pから大Kまで順番に6個押ししていけばいいが、スパイダーマンやウルヴァリンなど小さいキャラには、J中Pを抜くようにしよう。

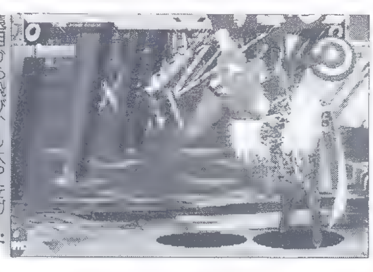
〔基本行動パターン〕

ここからは、対戦時のキャップの基本戦法を解説していこう。なお、ここで説明するのは、相手の行動が読めないでいる状況、ということにしてある。どうしていいか分からなくなったら、とりあえずここの基本戦法に戻ってこよう。

①J大Pをガードさせる
②立ち大P（ダッシュ立ち大P含む）→シールド　S&Sで牽制する。
③昇り空中小シールド。

①に関して

J大Pの先端をガードさせたときは、速攻ダッシュして↓中足払い↓立ち大(KorP)↓シールドを出そう。ジャンプ攻撃からダッシュ中足払いにいくまでに、絶妙に相手の

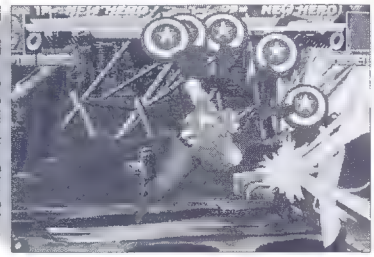

遠目から飛び、J大Pをガードさせたら……


ダッシュして中足払いを重ねにいく。

ガードが解けているようになれば完璧だ。

J大Pがヒットしたときも、とりあえず速攻ダッシュ攻撃にいく。J大Pの先端部分ヒット・遠くからダッシュ立ち小K→立ち中Pなどが連続技になるからだ。このへんはさすがキャップといったところ。相手からしてみれば脅威だろう。

J大Pを近くでガードさせたときは、すぐにJ大Kを出してこれもガードさせる。普段ジャンプ攻撃1発でいっているのに、突然ジャンプ攻撃

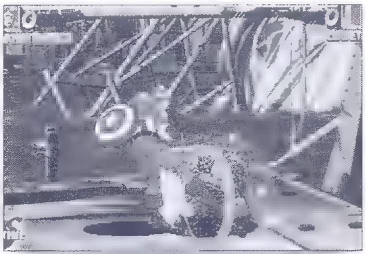


端〜端くらい離れていても、J大Pが触れれば……



速攻ダッシュJ攻撃が間に合う。相手を押しやる意味も含む。

が2段でくれば、1発目をガードしたあとすぐにしゃがみガードしようとして2発目を



距離に関係なく猛然とダッシュ立ち小K。ほどよく中足払いへ。

喰らってくれるかもしれないからだ。

その後はやっぱりダッシュ立ち小Kなどにいこう。これを1～2発ガードさせて、すぐまたダッシュとか、ダッシュ立ち小K→立ち中Pなどとつなげていく。相手が反撃しようという気になる前に、途中で中足払い→立ち大K（大P）→小or中シールドにもっていくとその後の展開が楽だ。

②に関して

立ち大Pは下段にまで攻撃判定があり、リーチも長い。遠距離からダッシュして出したり中距離でその場から出すだけで、地上戦メインのキャラに対しては意外といける。

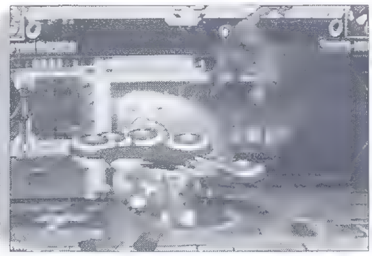
しかし空振りしたときのスキは予想外に大きく、飛び込まれたら非常に危険だ。またガードさせても、その後こちらが先に行動できるわけではなく、フローチャートは振り出しに戻る。

そこで、基本的にどこででもキャンセルして必殺技を出せるというこのゲームの特徴を有効活用し、立ち大Pのスキを無くす。やり方は簡単だ。立ち大Pを出していったときに相手が跳んできたら、すぐにS&Sのコマンドを入力して立ち大PキャンセルS&Sにすればいいのだ。相手が地上にいるなら、シールドのコマンドを入力して大P→シールドにするといい。

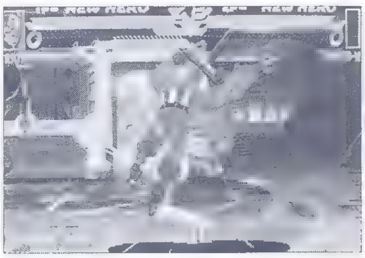


立ち小Kや小足払いから、もう1度J大Pにいく連携も大切。

実に簡単なことだが、知っているのといないのとでは天と地ほどに立ち大Pの有効性がかわってくる。またこの戦法は、転ばした相手の起き上がりに上手に重ねることで、大P重ね→S&Sや大Pスカシ投げ、大PスカシS&Sなどのイヤラシイ置き攻めに使える。こちらはそれほど実戦的ではないが、覚えておいて損はない。



立ち大Pだ！しかし相手は跳んでいた。これはマズイ。



でもすぐにS&Sを出せば、空キャンセルで大丈夫。

わりと近い距離にあるなら、当然のことながら技の出が速く、さらに下段技である中足払いにかえて攻撃しよう。

③に関して

昇り空中小シールドがいかに強いからといっても、しょせんは飛び道具。遠距離から投げるのが鉄則だ。1回で投げるのをやめたり、連続して投げたりと工夫しよう。2段ジャンプも忘れずに。

このあとはダッシュ攻撃にいったり、ジャンプ大Pにいくと手堅い。

応用編 ①側転の使い方

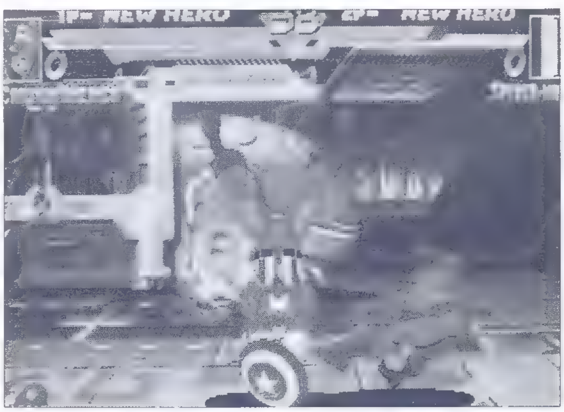
少し前にも側転の使い方の一例を示したが（対空裏回り側転）、ここではもう少し掘り下げて説明しよう。

側転は無敵技ではないので、テキトーに出していたのではあっさりやられてしまうはずだ。基本的に足元を払われると転んでしまうし、小足払い連打などをされてもマズイ。また投げられてしまうという意外な（?）欠点もある。打撃技などを抜けられるのは、体の上の方にやられの判定がないからなので、この性質を利用するといい。また相手キャラの体をすり抜けて反対側へ行くことも可能だ。

具体的には、ダッシュや飛び込みから、立ち小K（小足払い）→立ち大K→F・ジャスティスとか、立ち大P→S&Sの場面で側転を使って反対側へ行き意表を突くなどだ。

また接近戦の固めで、小足→中足・立ち大P→シールドなどといつもいっている場面で、小or中のチャージングスターで再接近する、という連携と使い分けるといいのが、小足→中足・大P→側転。こちらは多用しないほうがいいだろう。

キャラ別では、ウェブボールやサイブラストを抜けて攻撃するのに役立つが、マグニートーのハイパーグラビテーションやブラックハートの子供達（大Kや大P）にはやられてしまうので注意しよう。

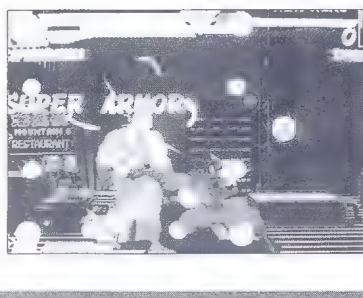


小技➡側転で裏回り。ここから連続技でFジャスティスを狙え！

応用編 ②ジェム関連

パワージェムを使ったあとは、中シールドか空中シールドを連発しよう。パワージェム使用中は、地上の中シールドのスキが全然無くなるからだ。さらにあらゆる飛び道具を突き抜けていくようになり、多段ヒットで威力も削り量も激高だ。

スペースジェム使用中は、スーパーアーマー能力に期待して、立ち大Pや立ち大Kを多用するといい。またF・ジャスティスも決まりやすくなる。



Sアーマー能力強し！喰らいながら突進するジャスティス。

細かいところでは、ジェムカウンターからS&Sがつながるぞ。パワージェムなら確実だ。

タイムジェム使用中は、ダッシュ立ち大Pや側転→裏回りを連発しよう。ただし大P連発は格好悪いのでほどほどに。

対CPU戦　爽快だー!!

キャプテンアメリカ

担当 KAL

我らがヒーロー、キャップを使用した場合の対コンピュータ戦は、実に爽快だ。

ほかのキャラのページでも多く語られているように、マーヴルスーパーヒーローズのコンピュータ戦は「連続技大会」に始まり「連続技大会」に終わる傾向にあるが、キョーレツな連続技を決めさせたら、キャップの右に出る者はいない。

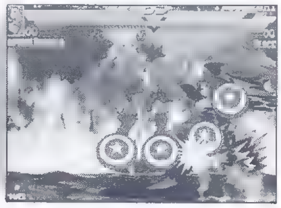
大攻撃や必殺技を多く含み、気持ち良さとカッコ良さ、威力のバカでかさを全て内包した完璧な男。まさにキャプテンアメリカ、ストレス発散させたいならこいつを使え！

勝利への道①連続技をマスターせよ

CPU戦で使う連続技は、対人戦で使うのと全く同じものでいい。

すなわち、ジャンプ大パンチから入り、最後に小or中シールドスラッシュで締めるタイプのもの（5段技）と、ジャンプ中パンチから入り、途中でスターズ&ストライプスを経てダッシュ立ち小Ⓚ・立ち中Ⓟ→エリアルレイヴとつながっていくタイプのものの、おもに2種類。

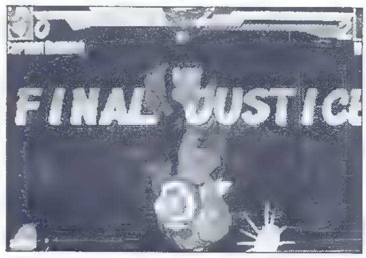
普段は、ジャンプ中パンチかジャンプ大パンチを振り回しながら跳び回り、この1発目が当たったら連続技を決めて以後同じことの繰り返しでOK。



ジャンプ大パンチで跳び回る。CPU戦の基本だ。



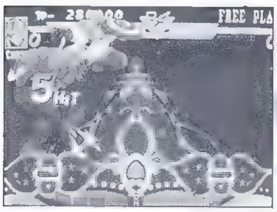
そしてⒿ大Ⓟから連続技。オーソドックス5段だ。



トドメはやっぱりファイナルジャスティス！狙え！



空中3段から入る連続技。多少遠めから跳び込むのがコツ。



エリアルまでもっていければ爽快感抜群！病みつきだ。

しかし、せっかくだから、相手側の残体力が少なくなったら、キック投げからファイナルジャスティスを入れたり、連続技を途中で変更してファイナルジャスティスにつなげるよう、努力してみよう。

勝利への道②相手キャラの特徴を知れ！

いくらキャップのジャンプ技からの連続技が強烈とはいえ、さすがにそれだけでは全ステージ勝ち進むことは難しい。なかには、対空必殺技で迎撃にくるCPUキャラもいる。

そんなわけで、さすがのキャップも相手に合わせた戦法をとったほうが合理的と考える。

VSスパイダーマン

CPUスパイディは、超反応（いわゆる電気のスピードというやつだ）でスパイダースティングを出したり、気まぐれで突然マキシマムスパイダーを出したりする危険な奴。

スパイディには、基本的に遠くから小シールドスラッシュを出していく。近づかれた場合はガードをかためよう。

跳び込んできたらスターズ&ストライプスで落とすわけだが、これはCPU戦に限ったことではないので具体的な説明は止めておく。

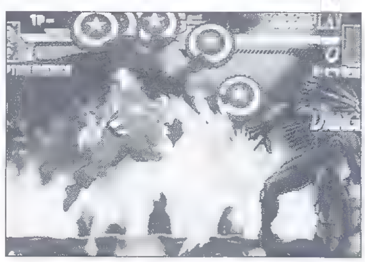


スパイディには遠くから小シールドスラッシュだ。

VSブラックハート

わりと苦戦するのがブラックハート戦。遠くからシールドを投げても子供たちに妨害されるか、ダークサンダーに撃ち負けてしまうし、中Ⓟで跳び込んでも、ブラックハートは常に動き回っているのでまず命中しない。

仕方がないので、攻撃範囲の広いジャンプ大パンチを早めに出すようにして跳び回り、ヒットしたら逃さずオーソドックス5段を決めていこう。

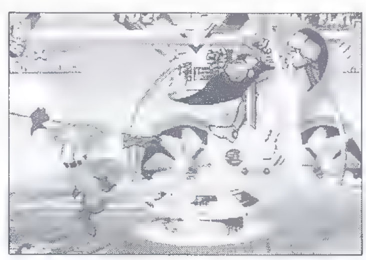


広くカバーするジャンプ大パンチ。ブラックハート戦で活躍。

VS Dr.ドゥーム

もうとにかくジャンプ攻撃で攻めたてよう。Dr.ドゥームは図体が大きいので、キャップお得意のジャンプ大Ⓟがヒットしやすい。

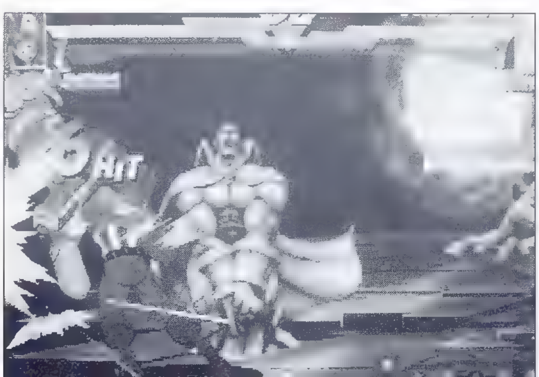
体力が少なくなると、宙に浮いて飛び道具を連射してくるようになるが、これに対しては、こちらも垂直ジャンプしての中シールドスラッシュで対抗しよう。地上スレスレまで降りてきているときにはファイナルジャスティスが当たる。覚えておこう。



飛行モードには、落ち着いてジャンプシールドスラッシュ。

VSサノス

連続技を狙って跳び回っているだけで勝てる。はっきりいってDr.ドゥームより弱いのではないか。



キャップの連続技を叩き込んでやるのだ！

連続技

豪快なモノからテクニカルなものまで

THE COMBINATION

キャプテン・アメリカ

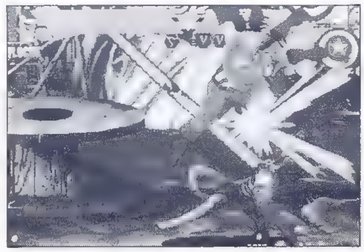
CAPTAIN AMERICA

担当:KAL

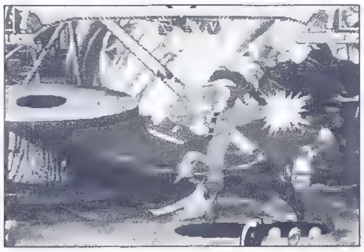
Ⓙ大Ⓟ→Ⓙ大Ⓚ→中足払い→立ち大Ⓚ→小or中シールドスラッシュ

　簡単で基本的、それでいて実用度は高いキャップの超基礎コンボ。

　相手が体の大きいキャラなら小シールドを、小さいキャラなら中シールドを使おう。画面の端に追いつめているときに決まった場合は、小さいキャラにも小シールドが入る。



キャップのジャンプ攻撃は、このⒿ大Ⓟからスタートし……



Ⓙ大Ⓚに続く大大2段と……（次の写真に続く）



先のほうに判定があり、体の大きな相手用のⒿ中Ⓟ……



Ⓙ中Ⓚ→Ⓙ大Ⓚの中中大3段のおもに2種類ある。



このⒿ大Ⓚは、見た目の印象よりも強い。

Ⓙ大Ⓟ・Ⓙ大Ⓚ→（ダッシュ）立ち小Ⓟ→立ち大Ⓚ→ファイナルジャスティス

　着地と同時にダッシュして、相手ののけぞりモーションが終わる前に技を入れているのだが、ダッシュするタイミングなどは自分でやってモノにしてほしい。

　これも、体の大きいキャラ（ジャガーノート、ハルク、ブラックハート等）に対しては、間に立ち中Ⓚが1発おまけで入る。

キックボタン投げ→Ⓙ中Ⓟ→Ⓙ中Ⓚ→Ⓙ大Ⓚ

　上方向へ放り上げるキック投げは、下へ落下するまで完全に無防備な状態で相手が降ってくる。ここへ攻撃を加えるのだ。

キックボタン投げ→ファイナルジャスティス

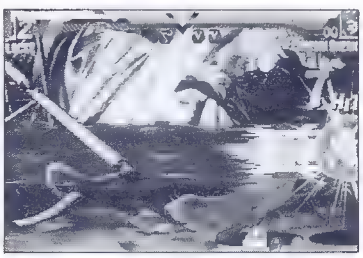
　無防備で落下してくるところへ、F・ジャスティスを叩き込む。遅れて相手が落下してしまってからではダメだぞ。

　屈辱技としては、Ⓚ投げ→大シールドスラッシュ、というものもある。トドメにいい。

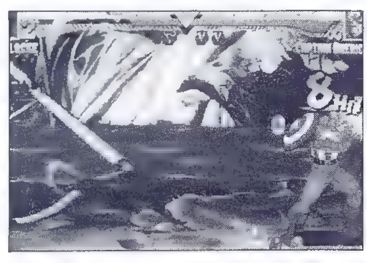
Ⓙ中Ⓟ→Ⓙ中Ⓚ→Ⓙ大Ⓚ→（ダッシュ）立ち小Ⓟ→立ち中Ⓚ→立ち大Ⓚ→小チャージングスター→立ち小Ⓟ→立ち中Ⓚ→小チャージングスター→立ち小Ⓟ……

　この連続技は、端限定だ。

　後半部分は同じことの繰り返し。と、いうことは…。しかし、わりとあっさり気絶してしまうので、あまりそうは見えないかも。それに、この連続技はかなり難易度が高いので、まともに決められたら



実は途中まで究極エリアル…のページのものと同じ。



スターズ&～にしないで、空中コンボを入れ続けるのだ。その試合は判定勝ちだ。

　ちなみにこれは、相手がサイロックの場合のバージョン。

　基本的に軽めのキャラにしか入らないので、重いキャラにはすぐスターズ&ストライプスを当てて追い打ち→エリアルでも狙ったほうがいい。

　ほかのキャラに入れる場合は、次のとおり。

（1回目のチャージングスターまでは同じ）→立ち小Ⓟ→立ち中Ⓚ・小チャージングスター→（急いで）立ち小Ⓟ→立ち中Ⓚ・小チャージングスター→（遅めに）立ち小Ⓟ・立ち中Ⓚ→小チャージングスター

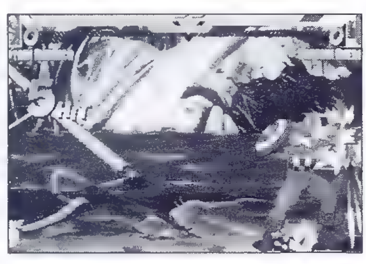
　これはスパイディ用。

（小中大チャージング）・立ち小Ⓟ→立ち中Ⓚ→立ち大Ⓚ→小チャージングスター・立ち小Ⓟ・立ち中Ⓚ・立ち大Ⓚ→小チャージングスター…

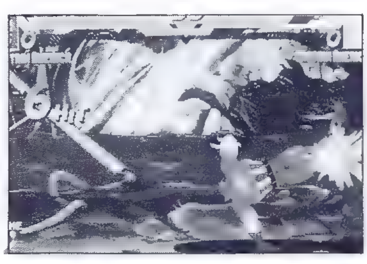
　ウルヴァリン用。すぐ気絶する。比較的簡単。

（ダッシュ）・立ち小Ⓟ×2→立ち大Ⓚ→小チャージングスター→立ち小Ⓟ・立ち中Ⓚ・立ち大Ⓟ・小チャージングスター→立ち小Ⓟ……

　キャップ、マグニートー用。



着地→ダッシュ後の立ち小Ⓟを2発入れる。目押しだ。



そこから立ち大Ⓚ→小チャージング。この後ガムズイ。

　しかしマグニートーには入りにくい。

　以上のどのバージョンも、途中でチャージングスターをスターズ&ストライプスにかえてエリアルレイヴにもっていけば、難度はぐぐっと下がり見た感じも格好よくなる。

　アイアンマンは体が小さいため入りそうでなかなか入らない。シュマゴラスには、チャージングスターのあと立ち小Ⓟ×2・立ち中Ⓚ→小チャージングとやれば入るが、激ムズですすめられない。あとの重量級キャラに対しては、ほぼ無理だろう。



シュマゴラス

カオスディメンジョンで大逆転でシュ

とにかくナゾなコイツで勝利をつかめ

担当：
珈琲　ふりーく

VS HUMAN

シュマゴラスはカオスディメンジョンを決めないとお話にならない。全て犠牲にしてでもインフィニティゲージを溜めて、カオスディメンジョンで勝利をつかむキャラだ。目的意識を強く持って闘えるので、得られる達成感は大きく、集中力も持続する。そのかわりカオスディメンジョンを失敗するとそのまま負けにつながり脱力感も大きい。このような一発性がシュマゴラスの魅力といえるのだろう。

カオスディメンジョンへの流れ

カオスディメンジョンはインフィニティ・スペシャル技なのでインフィニティゲージをためなくてはならない。そのためゲージがたまるまではゲージため効率を優先させて闘う必要がある。ゲージため効率の良い技はずばり、ミスティックステアとディバイタリゼーションだ。　ミスティックステアは目玉が輪になって飛んでいく飛び道具。この技は削りダメージがばかにならない。ヒットしてもたいしたダメージではないので、ガードさせるだけでOKだ。ガードされてしまってもミスティックステアのゲージ増加量は並ではない。この技を相手にガードさせるのは難しくないので、後述する使い方でせっせとガードさせていくと良い。ただし、キャラによってはガードさせにくい相手もおり、ミスティックステアを狙われて飛び込まれたりする。そういう相手には多少つらくなるようだ。

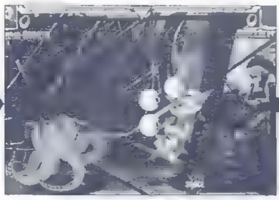
インフィニティゲージをためるためのもう一つの技、ディバイタリゼーションはコマンド投げ。この技はダメージも大きく、決めると闘いがだいぶ楽になる。当て投げが可能なので、ガードがちの相手には面白いように決まるが、うまい相手や暴れる相手にはいまいち決まりにくい。

これらの2つの技を使用しつつインフィニティゲージをためたら、狙いはカオスディメンジョンただひとつである。

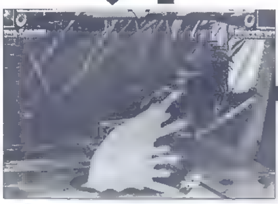
カオスディメンジョンはコマンドにより変身したのち、ボタンで触手を伸ばして相手をつかむ技だ。単体でも結構減るが、連続で追い打ちを入れることが可能で、相手の体力のほぼ3分の2を奪うことができる。変身の瞬間にも攻撃判定を持っており、こちらは攻撃技で出かかりに無敵を持っている。充分対空として使える上、しゃがみガード不可（立ちガード不可なこともある）なので密着から使えれば相手のガードを崩していける。変身の瞬間の攻撃判定を当ててから連続で相手をつかむこともできる場合があり、相手にとって脅威であることに疑いはない。

そんなカオスディメンジョンを対空やダッシュなどから決めて追い打ちを入れたら、まだゲージを溜めることに専念する。

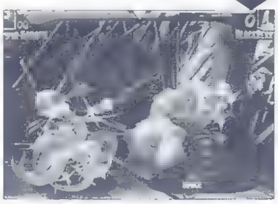
といったところがシュマゴラスの基本戦法だが、戦いの流れをわかってもらえただろうか？では次頁からはもう一歩ふみこんで、対戦シュマゴラスを考えてみよう。



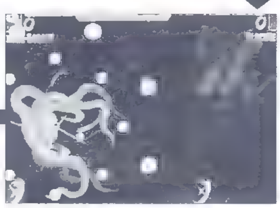
ミスティックステアで削ってゲージを溜める



デスバイタリゼーションで投げてゲージを溜める。



ゲージが溜まったら、



カオスディメンジョンを狙う。使用後はまた溜めに専念する。



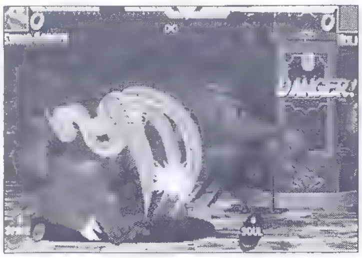
カオスディメンジョンの変身モーションをヒットさせて、



ふっとぶ相手を追いかけてカオスディメンジョンでつかむ。



カオスディメンジョン後、穴から戻ってきたら、



落下中に中パンチで追い打ちだ。

いかにゲージを溜めるか

前項でゲージを溜めるための技はミスティックステアとディバイタリーゼーションだと書いた。ここではこの2つの技を使って、いかにゲージを溜めるかを考えてみよう。

●ミスティックステア連携

ミスティックステアを相手にガードさせるには、動けない状態の相手に撃ってやるのが一番である。ジャンプから、落下中の相手などは格好の標的だ。とはいってもこれは相手がジャンプしてくれないとどうしようもないし、近間から跳び込まれた時は相手の攻撃がこちらに届いてしまうので意味がない。



相手のジャンプの着地を狙え。

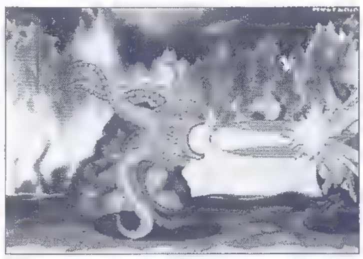
そんなわけで要領良く、せっせとミスティックステアを相手にガードさせていくには、こちらから相手を動け無くさせてやる必要がでてくる。こちらが直接つくることができる相手の硬直は、なにかしらの技をガードさせた時に生じるガード硬直と技をヒットさせた時に生じるのけぞりの2つだ。この2つはどちらも、こちらの技が小技よりは大技の場合に長くなる傾向があるので、大技キャンセルミスティックステアという形が望ましい。

大技はパンチ・キックでそれぞれ立ちとしゃがみがあるが、そのどれからキャンセルをかけても良い。ではどれでもいいのかというと、そうでもなく、それぞれに違った意味があり、それをふまえた上での使いわけがベストといえる。

●立ち大パンチ

シュマゴラスの大パンチは目から光線?を出すもので、その光線にやられ判定はない。すなわちやられ判定が前に出ないわけで、先のほうをぎりぎりでガードさせるように使うと、相手が何か技を出していてもつぶせることが多い。

またガードorヒットした場合、相手は後ろに下がるが自分は移動しない。そのため画面端に相手を追いつめて大パンチを使うと相手との間合いが離れない。これを利用した形として、大パンチキャンセルミスティックステア→大パンチによるループの固めが存在する。ただし見た目ほど強力な固めではなく、スーパージャンプなどであっさり逃げられてしまう程度の固めである。



立ち大パンチは暴れている相手を押さえこみやすい。

●しゃがみ大パンチ

立ち大パンチと使用法は似ている。立ち大パンチとの違いは攻撃判定の出のスピードと高さとリーチだ。しゃがみ大パンチのほうが出は遅く、高さは低く、リーチは長い。技性能だけでみるとリーチが長い点しかメリットはないが、真のメリットはしゃがみ技だという点にある。画面端の大パンチキャンセルミスティックステア→大パンチの固めループ時に、後ろに下がらずに溜められるという点だ。

とはいっても大パンチを出す時点で立てば良いだけの話だし、出が遅く、高さが低い点は致命的である。しゃがみで溜めて立ち大パンチを出すくせをつければ使用度は下がるだろう。

●立ち大キック

多段技で途中でキャンセルをかけてやると跳び込まれにくい。感覚的に跳び込もうと思わないところがポイントで、おとなしくガードしてくれるようなら使っていく価値はあるだろう。溜め時間もかせげるぞ。

●しゃがみ大キック

おすすめ技。出のスピードがそれなりに早く、攻撃判定の高さは高く、非常に頼りになる技。大技は使いわけと書いたが、いつもはしゃがみ大キックを使い、不都合がおきれば他技を使うと良い。



出のスピードが早く他にこれといった欠点がない。

4つの技単体は、このようになるがチェーンコンボで使うことを考えると、キック技が有利である。その場合、しゃがみ小パンチ→キック技がおすすめだ。しゃがみ小パンチは立ち小パンチより出のスピードは遅いが、しゃがみ技なのでやられ判定の高さが低く使いやすい。また硬直や、のけぞりが中並の技なので溜め時間をかせぐこともできる。

しゃがみ小パンチ→しゃがみ大キックキャンセル大ミスティックステアという形が理論上最も良い固めの形といえよう。

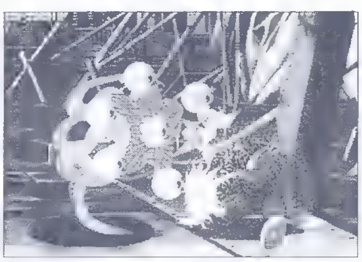
ここでミスティックステアの小中大について触れておこう。



しゃがみ小パンチから、



しゃがみ大キックにつないで、



大ミスティックステアを出して削る。

違いは目玉が飛ぶスピードで、大のほうが速い。そのため通常技からの固めの際には大が良いのだが、小に使い道がないわけではない。小は遅いぶん目玉の滞空時間が長いので、相手に跳び越されにくい。また着弾が遅いのでミスティックステア→通常技で使う時に重宝する。離れた間合いで小ミスティックステアをヒットさせればダッシュで近よって出が早めの技が連続になるほどだ。

実戦では感覚的に使いわけることになるが、理論が解っていれば早い段階で要領良く使いわけれるようになるだろう。

●ディバイタリーゼーション連携

直接ダッシュなどでディバイタリーゼーションを狙っていく手もないわけではないが、基本的にディバイタリゼーションは通常技をガードorヒットさせてから使う。ジャンプ中パンチやジャンプ中キックで跳び込んでから使ったり、ダッシュ立ち小パンチからキャンセルで使ったりすると良い。ディバイタリゼーションの前の技はガードされていてもヒットしていても良いが、相手がレバーを上に入れていると、ディバイタリゼーションではつかめないし、投げを入力されていると投げられてしまう。

このようにディバイタリゼーションは万能ではない。投げなので何度ガードしようがガードできる技ではないが。

この連携はジェムによるガードキャンセルにも弱い。ただし相手のジェム使用が、ばればれの場合はダッシュからレバーを立ちガード方向に入れて通常投げを入れてやると、ガード後ジェムを使おうとしている相手を投げることができる。通常投げは相手のジャンプしかかりも投げることができるので、当て投げの時に



跳び込みから、



タッシュ小パンチから、

も使えないことはないが、相手が投げを入力しているとほぼ負けるのだ。

ダッシュ小パンチからのデ



ダッシュ通常投げは、ワンテンポおいてから投げる。

ィバイタリーゼーションが出てきたので立ち小パンチ↓立ち中キックにも触れておこう。これは立ち小パンチやダッシュ小パンチがヒットすると思われる時、すなわち隙の大きな技をガードした後の反撃として使う。立ち中キックで相手を浮かせたらもちろんスー



ディバイタリゼーション！

パージャンプして中パンチ↓中キック・中パンチ・中キック↓レバー上入れ大パンチなどのエリアルレイブを決めていこう。ちなみに立ち小パンチをガードされた後、立ち中キックはディバイタリゼーションと2択にはならない。ジャンプで空中ガードされるからだ。

カオスディメンションの決め方

カオスディメンジョンは変



隙の大きな技をガードしたら、

身してから相手を追っかけていっても、逃げるのがうまい相手にはまず決まらない。変身モーションをヒットさせなければ、カオスディメンジョンはほぼ失敗したと思ってよいほどだ。変身モーションは出かかり無敵な上に、しゃがみガード不可、場合によっては立ちガードすら不可である。ただしリーチは非常に短いので愛死に当てるのは難しい。そのためカオスディメンジョンの決め方＝変身モーションの当て方と考えて良いだろう。

変身モーションの当て方は大きく分けて、2つのパターンがある。

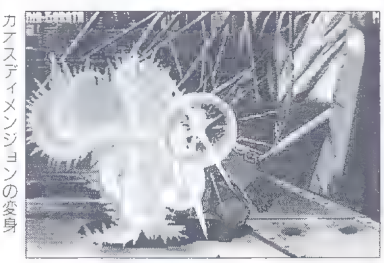
一つ目はダッシュで近寄って相手と密接したら変身するというものだ。シュマゴラスのダッシュは非常に背が低いので、相手の攻撃をかいくぐることが多い。なむさん！と無理やりダッシュで近付くと結構うまくいく。この使い方で変身モーションをヒットさせた時は相手のふっとびをジャンプでつかまずに、ふっとびの着地をダッシュでつかみにいったほうが良い。ただし無敵技を持っている相手はここで無敵技を出す可能性がある。リバーサルで出してくる



ダッシュに大パンチからのエリアルレイブで反撃しよう。

相手には、こちらもぎりぎりでガードしたりして2択っぽく攻めておこう。

二つ目は対空で使うという



カオスディメンジョンの変身モーションはガードされにくい。



レバー入れ中キックに反撃しよう。

もの。変身の出かかりは無敵なので、相手の跳び込みに負けることはまずない。変身は通常技をキャンセルできるため立ち大パンチなどを空振ったりして相手の跳び込みを誘うと面白いように決まるぞ。対空で、しかも引きつけて使った時は相手のふっとびをジャンプで追いかけてそのままつかむと良い。

変身モーションを相手にヒットさせることに失敗したらゲージを無駄にしたようなものだと書いたが、それでもせっかく変身しているのだから



大ミスティックスマッシュが入れは連続技のチャンスだ。

やはりカオスディメンジョンを狙っていきたい。その場合相手がジャンプして逃げまわっている場合はジャンプの着地をつかみにいくのがよい。相手が地上で様子を見ている場合もダッシュで近寄っていくのが良いが相手のタイプによってつかみ方をかえていくことになる。反応が遅めの人にはダッシュからそのままつかみにいってみる。ダッシュを見たらジャンプする人にはダッシュを見せて、こちらも先読みジャンプしてジャンプした相手をつかむ。こちらのダッシュをつぶしにくる人には相手が技を出すタイミングを読んで前ジャンプし跳び込んで空中から地上の相手をつかむ。

といったところだ。こう書くと簡単に決まりそうだが、うまい人はなかなか決めさせてくれない。またスーパージャンプされるとお手上げである。こちらもスーパージャンプで追っかけてつかむことは不可能ではないが、スーパージャンプは横方向への移動距離が意外に短いので、振り切られることのほうが多い。

カオスデスメンジョンを決めたら追い打ちを入れることができる。落下中に中パンチ↓立ち中キックで相手を浮かせてエリアルレイブというものだが詳しくは連続技のページで。

ジェムを使って…

ジェムはカオスディメンジョンと密接な関係にある。シュマゴラスにとって重要と思われる順に使い方を紹介しておこう。

①MIND

ゲージがたまっていればなんとかなるシュマゴラスにとって最も重要なジェムであることに疑いはない。最も有効な使い時はカオスディメンジョンから追い打ちを入れた後だろう。要はゲージがほとんどたまっていない時に使えば良いということだ。

②TIME

石化させてカオスディメンジョンを決める連携が強力。ゲージがたまったらTIMEを使って突っこもう。

③REALITY

大パンチの誘導弾を出して相手をガードがちにさせてカオスディメンジョンやディバイタリゼーションを狙う。ただし誘導弾がカオスディメンジョンでつかまえた相手にヒットして逃げられてしまうこともあるので注意。

④SPACE

ひるまないので接近しやすい。強引にディバイタリゼーションで投げたりできる。もちろんカオスディメンジョンも決めやすくなるぞ。

⑤SOUL

体力回復できるのは、やはり魅力だ。敵の手に渡ると当然相手が回復してしまうので体力満タンでも相手に渡すぐらいなら先に使って、強引に攻めたほうが良い。

⑥POWER

カオスディメンジョンを使うとPOWERの効果が切れてしまうので、カオスディメンジョンに利用することはできない。とはいってもパワーアップ時のダメージは魅力なのでエリアルレイブを狙っていきたい。
　各ジェムの基本的な使い方はこんな感じだが、ジェムカウンターからは立ち小パンチが連続で入ることを覚えておいてほしい。これを利用するとT-MEジェムカウンターから連続で相手を石化させることができたり、画面端などでうまく密着できた時は立ち中キックまでつながるのでエリアルレイブを狙えたりする。結構重要なテクニックだぞ。



相手のふっとびの着地をダッシュでつかもう。

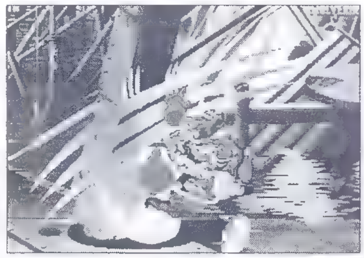
恐怖！キック投げ

　体力回復するキック投げは高ダメージで重宝。しかし、キック投げの真の価値は追い打ちをかけられるところにある。キック投げで相手をつかんだ後、**相手をはなした瞬間に立ち中キックで追い打ちをかけることにより連続で相手を浮かせられるのだ。**ここからエリアルレイヴを入れられるし、ゲージが溜まっていれば立ち中キックキャンセルカオスディメンジョンで変身してから浮いている相手をつかみにいける。キック投げからダイレクトに変身モーションをヒットさせ、つかみまでに3ヒットを狙えるが、立ち中キックから使ったほうがいい。
　ちなみに、キック投げは、はなす時レバーを上方向に入れることにより相手を空高くほうり投げることができるが、レバーを入れないほうが立ち中キックにつながるので、あまり気にしなくていいだろう。
　シュマゴラスは、とにかくゲージをためなくてはならずそのためには根気良くミスティックステアを相手にガードさせなくてはならない。それさえクリアしてしまえばカオスディメンジョンからエリアルレイブを決めることができるので頑張って欲しい。頁の都合上エリアルレイブの解説ができなかったが、それは連続技の頁で解説することにしよう。重要なことを色んな頁に分散して書いてしまったので他の頁にも絶対目を通しておいてね。

キャラ別攻略

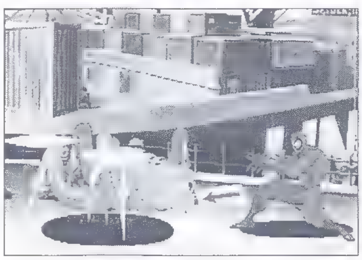
　では次にキャラ別の対策を考えてみよう。

●ウルヴァリン
　バーザーカーバレッジは反撃できないと考えておいたほうが良いが、バーザーカーバレッジをガードしてから、しゃがみ大キックをガードさせてキャンセル大ミスティックステアで削れば、こちらが得である。怖いのはしゃがみ中キックからのエリアルレイブだが、前転起き上がりをすれば回避できる。ただし先読みレベルの反応が必要になってくるので厳しいことに変わりはない。
　レバー下中キックからの攻撃は、ゲージが溜まっていればカオスディメンジョンで問題ないが、溜まっていないと苦しい。ジェムなどを利用して乗り切ろう。


カオスディメンジョンの理想的な使い方は対空だ。

●スパイダーマン
　ウェブボールをしゃがみ中キックやダッシュで抜けて攻撃したい。ただししゃがみ中キックは多用すると跳び込まれてしまうのでリスクが大きい。とにかく丁寧に逃げまわりスパイダーマンが隙をみせたらミスティックステアをガードさせていきたい。ただしカオスディメンジョンを決めても追い打ちを入れづらくミスしやすい。むくわれた感が少なく、徒労感が多くなるものと思われる。そしてそれが積み重なると集中力が奪われていく。この悪循環を精神的にいかに打ちやぶるかがスパイダーマンと対戦する時のポイントといえるだろう。

●ジャガーノート
　残念ながら勝てる気がしない相手。立ち小パンチ→立ち中キックが連続にならないのが非常に大きいポイント。跳び込み技などをヒットさせてからなら連続になるがそれも全体では連続技になっていないのでガードされると厳しい。下手にエリアルレイブを狙うよりはディバイタリゼーションばかり狙っていたほうが良いだろう。ミスティックステアも危険なので、ディバイタリゼーションや通常投げを駆使して戦いたい。
　カオスディメンジョンがあるじゃないかと思うかもしれないが、変身モーションをヒットさせた後、ジャガーノートクラッシュでもくらって昇天がおち。T-MEとゲージがそろったらチャンスだがそれ以外ではカオスディメンジョンはなかなか決まらない。

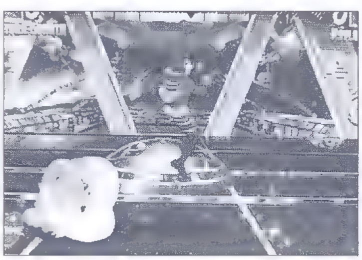

T-MEジェムカウンターから立ち小パンチで石化だ。

●マグニートー
　大パンチ投げで固められてエリアルレイブを入れられるパターンが厳しい。マグニートーに投げられたら必死で回復する必要があるが、それにも限界があるので、投げには極力注意しておきたい。マグニートーは当て投げやすかし投げをしてくるものだと思って、跳び込まれたり接近されたら投げを入力しておいて良いほど。ただしダッシュしゃがみ小キックから浮かされることも多いのでダッシュには気をつけよう。またジャンプ大キックなどをくらうのも当然まずいのでそのあたりはほどほどに。


バーサーカーバレッジなミスティックステアをガードさせる。

　また遠間でミスティックステアを撃つとハイパーグラビテーションを打ち消せずに一方的に負けることが多いので注意しよう。

●サイロック
　固めにも注意すべきだが、最大のポイントは3段ジャンプである。ミスティックステアでジャンプの着地を狙いづらく、対空カオスディメンジョンも通用しにくい。
　またT-MEジェムは絶対に渡してはならない。手に入れたら即使ってしまおう。
　サイロックの固めはレバー入れ中キックが要となっているが、こちらからの反撃のポイントもレバー入れ中キックなので立ち中パンチなどでうまく返していこう。ただし立ち中パンチは間合いによって負けることもあるので注意しよう。


ウェブボールは下をくぐれるのでねらいめだ。

●キャプテンアメリカ
　キャプテンアメリカの立ち大パンチはリーチが長く、出もそこそこ早いのでダッシュで近付きにくい。遠間からいきなり接近するのは避けたほうが良い。またこのキャラは2段ジャンプを持っているので、カオスディメンジョンの変身を空振りさせられないように注意しよう。あとは基本通りで良いが手痛い連続技をくらわないよう、ていねいに戦っていこう。

●ブラックハート
　空中ダッシュで頭上を飛びまわられるとうるさいがジャンプ中パンチで落とせるので恐れずに落としていこう。ブラックハートは技をどんどん置いてくる傾向にあるが、読むことができればミスティックスマッシュで跳び越して攻撃できる場合が多い。ガードされた時のリスクは大きいが、リターンも大きいので、バクチをうつ価値はある。
　技をどんどん出してこない相手なら基本通りミスティックステアをガードさせていけばまず問題はないだろう。


この投げをされないよう注意しよう。

対CPU戦 エリアルレイブの的だ！

シュマゴラス

担当 CAFE

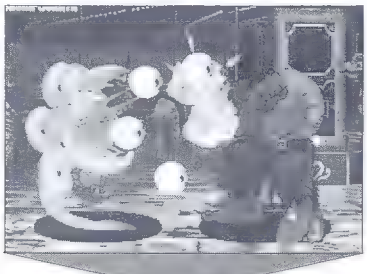
マーベルスーパーヒーローズのCPUは結構対戦ライクなので、普通に戦っていると勝ってしまう。とはいってもCPUがくらいやすい攻撃はもちろんあるので軽くふれておこう。

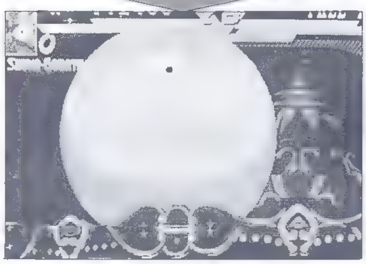
対戦風でOK

CPU戦も対戦と同じように、しゃがみ小パンチ→しゃがみ大キックキャンセル大ミスティックステアでゲージをためて、対空カオスディメンジョン、という流れで闘っていける。跳び込み技をガードorヒットからのディバイタリゼーションも有効だ。

ただしエリアルレイブに関しては注意が必要となる。逆ガードミスティックスマッシュはガードされやすいので使わないほうが良い。立ち中キックで相手を浮かせたら中パンチ→中キックからキック投げで投げれば大ダメージを与えられるぞ。しかし後半になるとことごとく投げ抜けされるので、そうなったら中パンチ→中キック→中パンチ→中キック→レバー上大パンチのエリアルレイブを入れよう。

CPUキャラを画面端に追いつめたら、立ちやしゃがみの大パンチキャンセル大ミスティックステア→大パンチの固めループを狙ってみよう。逃げられてしまうことも多いが、死ぬまで固め続けれることも多いので、やってみる価値はあるのだ。

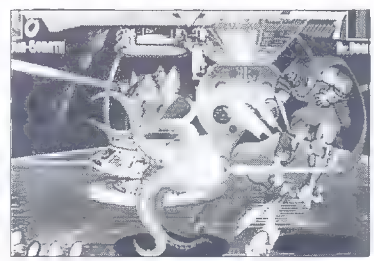

ゲージを溜めて、


カオスディメンジョンのパターンが使える。

ドクタードゥーム

空中でビームを撃って空中ダッシュするモードに入った時に不用意なことをすると体力を一気に奪われてしまう。ドクタードゥームが暴れていると思ったら落ちつくまで様子を見るか、ビームをかいくぐって接近し硬直中のドクタードゥームを攻撃するかしよう。

そこにさえ気をつければ、ドクタードゥームは間合いを取って闘うタイプなので画面端に追い込みやすい。一度画面端に追い込んでしまえば、ドクタードゥームはしゃがみ大パンチを出したりして不可解な行動をとっているので、こちらの立ちしゃがみの大パンチをくらってくれる。大パンチキャンセル大ミスティックステア→大パンチの固めループを使うもよし、大パンチを当て続けるもよし、で死ぬまで攻撃を当て続けることができるだろう。


ドクタードゥームは画面端に追いつめれば赤子同然。

サノス

結構やっかいな相手。ミスティックステアがあまり通用しない上に、一発一発の攻撃が痛いのでパワー負けしてしまいやすい。跳び込もうとしてもサノスの飛び道具は高さがあるため、跳び込みにくい。

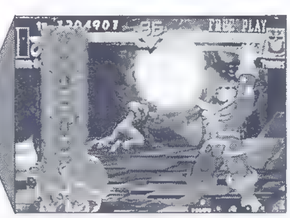
一見死角がないように見えるが、サノスの弱点は上からの攻撃である。スーパージャンプして真上から攻撃すると意外なもろさを見せる。跳び込みから立ち中キックで浮かせてエリアルレイブを入れたり、ディバイタリゼーションで投げたりすると良いだろう。また高高度から空中大ミスティックスマッシュで攻めるのも有効だ。大ミスティックスマッシュはヒットすれば、さらに小ミスティックスマッシュなどの連続技を狙える（究極エリアルレイブコレクションのページ参照）。ただし連続技とはいっても前転起き上がりをされるとアウト。サノスは高確率で前転起き上がりをしてくるので、決まればラッキー程度ではあるが。

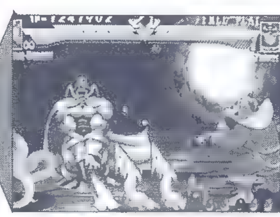
カオスディメンジョンは対空で決めることができればそれにこしたことはないが、地上で跳び込みを待っているとかなり削られてしまう。そんな時はあらかじめ変身してから跳び込んでジャンプ中に地上のサノスをつかむと、カオスディメンジョンを決めやすいぞ。

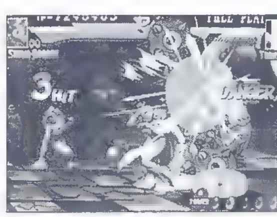
以上のようなことに注意して闘ってもらえれば簡単に1コインクリアしてもらえると思う。エリアルレイブの練習台だと考えて、バシバシ連続技を決め、対CPUを爽快に楽しもう。


跳び込んで、

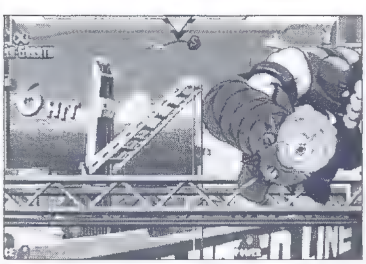

ディバイタリゼーションもOK。


地上でぼうっとしていると徹底的に削られる。


跳び道具の打ち合いも不利。



でも上から攻めれば問題なし。



逆ガードミスティックスマッシュはあまり意味がない。

連続技 THE COMBINATION

減らせるときに、しっかり減らそう

シュマゴラス

SHUMA-GORATH

担当：珈琲 ふりーく

シュマゴラスはパンチ→キックという特殊なチェーンパターンを持つキャラで、チェーンコンボのバリエーションは少ない。しかしエリアルレイブではいろいろなことができ、そこそこのダメージを期待できるため、連続技＝エリアルレイブ、みたいなものである。またエリアルレイブはカオスディメンジョンからもしっかり決めることができるため、狙う機会も多い。

というわけでここではエリアルレイブによる連続技とその派生を扱っておいたのでよろしく。

基本エリアルレイブ

●立ち中K→自動スーパージャンプ→中P→中K→中P→中K→レバー上大P

立ち中キックで相手を浮かせてスーパージャンプで追いかけて中パンチ→中キック→中パンチ→中キック→レバー上大パンチを目押しで入れよう。コツは中キックから中パンチのつなぎの部分でワンテンポ、タイミングを遅らせると良い。画面端に相手を追いつめてこの連続技を入れた場合、ダウンしている相手に立ち中パンチ→しゃがみ大キックなどの追い打ちを入れることができる。相手がふっとんでいる最中にレバーを上大パンチでさらに追い打ちをかけてからダウンさせて追い打ちを入れても良いが、安定しないようだ。

このエリアルレイブの開始技は立ち中キックだが、立ち中キックへは立ち小パンチからチェーンコンボでつなぐか跳び込みの中パンチや中キックからつなぐとよい。

またこのエリアルレイブはカオスディメンジョンからも可能である。カオスディメンジョンを決めた後、シュマゴラスが次元の穴？から戻って落下している時に中パンチ（大パンチでも可）を出すとダウンしている相手にヒットする。すると相手はふっとぶが立ち中キックを出せば連続でつながるので、浮いた相手にエリアルレイブを決めることができる。注意したいのは相手の浮く方向が逆方向な点だ。スーパージャンプする方向を間違えないようにしよう。

エリアルレイブからの派生

●立ち中K→自動スーパージャンプ→中P→中K→中P→中K→空中ミスティックスマッシュ

基本のエリアルレイブの最後のレバー上大パンチを出さずに空中ミスティックスマッシュを出す連係技。空中ミスティックスマッシュは連続ではないが、中で出せば相手は逆ガードしなくてはならないことが多い。小ならば正ガードが必要なので、2択っぽく攻めれるわけだ。ミスティックスマッシュのダメージは大きいので狙っていく価値は高いぞ。

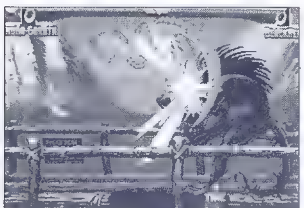
●立ち中K→自動スーパージャンプ→中P→中K→空中キック投げ→中P→ミスティックステア

基本のエリアルレイブを中パンチ→中キックでとめて、空中キック投げで投げにいく連係技。むろん投げ抜けをされる可能性はあるわけだが、空中投げはダメージが大きく成功すれば致命傷レベルだ。空中キック投げで相手をつかんだ後は、中パンチボタン連打で中パンチが連続技になる。ここから中の空中ミスティックスマッシュを出せば、ガード方向がわからないタイミングで出すことができるぞ。

空中キック投げ後の中パンチからは、さらに派生がある。相手方向にレバーを入れっぱなしにして落下中の相手を、さらに空中投げすることができる。この場合の投げはパンチでもキックでも良い。空中パンチ投げならば、投げた後ダウンした相手に、さらに落下中中パンチや立ち中パンチの追い打ちが入る。ただしこの追い打ちは前転起き上がりで回避されてしまう。キック投げならば、また中パンチボタン連打で追い打ちを入れることが可能だ。

こんな感じで、この連係がしっかり入れれば、カオスディメンジョン以上のダメージを与えることができるが、中級者以上はどこかで投げ抜けや回転起き上がりをされるので、決まることは少ない。

跳び込み中パンチや中キックから、（この2つの空中チェーンからでも可）



立ち小パンチから、

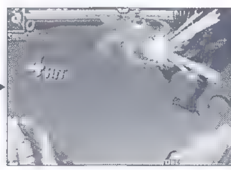




立ち中キックで相手を浮かせて、



スーパージャンプ中パンチ、

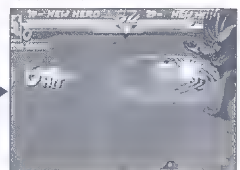


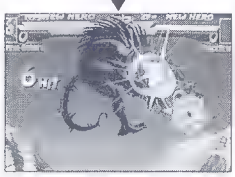
中キック、

タイミング良く中パンチ、



中キック、





中ミスティックスマッシュで逆ガード。小なら正ガード。



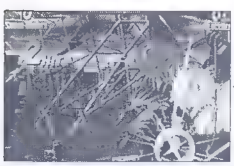
レバー上入れ大パンチ。画面端ならさらに追い打ち可。



空中キック投げ、



相手を離した瞬間に中パンチ、



中ミスティックスマッシュで???ガード。



追っかけてさらに空中パンチ投げ。



天・地・全てを我が手に！

ブラックハート

魔界のプリンスを操り最強の座を目指そう。

担当：ギィ

VS HUMAN

ブラックハートは相手を攻め立て固めることも、ひたすら逃げ回ることもできる。しかしいずれの場合も直接的、あるいは直接的な動きでは攻めきることも逃げ切ることも不可能だ。相手を上下左右に揺さぶり、引きずり回す。これがブラックハートの基本的な対戦の姿勢といえよう。

始まりの始まり

まずブラックハートの攻め、逃げの起点の中で最も重要なのがスーパージャンプ（以下SJと略）と空中ダッシュである。

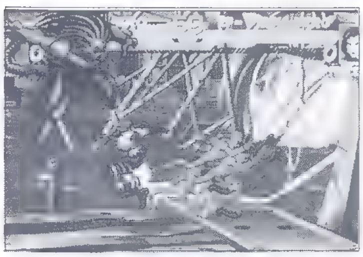
足の早いキャラを相手にするとついジャンプ大キックばかりに頼りたくなる。こちらが押しているときには効果的だが、押されているときには逆効果でしかない。

相手が同時にSJしていた場合、技がでる前につぶされたり空中投げを喰らうのがオチだ。また、ジャンプ大K、Pは着地までいっさい攻撃もガードもできないため、高い位置で出した場合、下をダッシュでくぐられ連続技の的となってしまう。

SJからなら技を出した後も多少は前後に動くことができるので、使うならSJから、これは鉄則だ。

そして固め、防御双方に使えるもうひとつのジャンプ攻撃が、電撃を発する中パンチである。SJで追ってきた相手を迎撃するのに使える。SJしたところをSJで追ってきた相手を迎撃するのに使える。∞ゲージを減らす効果を持っているので、積極的に狙っていこう。ヒットしたらチェーンでデーモンやゾンビを出しておけば、そのまま固めて持っていけるぞ。





SJや、ダッシュで容易に接近されるような出しかたはひかえよう。



下りビームでダッシュを阻止せよ。

また、大P、大Kを出すと見せかけてジャンプ、SJの下りで出せば、ダッシュで近づこうとしたところに当てることも可能だ。

そして、ブラックハートの空中戦を強くしている一番大きな要因が空中ダッシュ。

いろいろな使い方はあるが、とりあえず基本的な使い方を2つ覚えておこう。

1・逃げる／仕切り直し

画面端などに追いつめられたときなども垂直SJ→前方空中ダッシュで頭上を跳び越え、反対側に逃げるのに使える。

また、こちらの攻めがとぎれてしまった場合に、相手につけ込まれる隙を与えず、仕切り直すことも可能。例えば、エリアルの途中で落としてしまった場合や、ジャンプにジャンプやダッシュを合わされてしまったときなど、一度空中ダッシュでやり過ごすといった感じだ。

そしてもうひとつが跳び込むと見せかけて、スターズ&ストライプス、スパイダースティングなどの対空必殺技を誘い、空中ダッシュで逃げるというもの。もちろん見てからでは間に合わないので、先読みは必要だ。

もちろん素直に逃げるだけでなく、大P、大K、中Pを使い分け、ペースを取り返すのがベストだ。

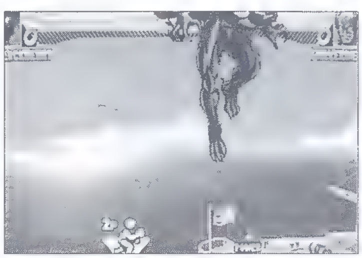
2・迂回して跳び込む

これが一番使用頻度の高い利用法だろう。ブラックハートのジャンプは遅く短く、スーパージャンプは高すぎて、どちらも跳び込みには向いていない。そこで移動が早く、好きな高度で出すことのできる空中ダッシュが役に立つのだ。

間合いが近過ぎるようなら、バックジャンプ→前方空中ダッシュとやるのも単なる間合い調節以上の効果をもたらしてくれる。

真上に強い対空技を持っていない相手には、大きく迂回して、真上から中キックで跳び込むのも良い。相手にとってはガードするだけでも一苦労だ。

逆に欠点としては、空中ガードができないため、自分か



他キャラに比べ逃げやすいといえる。



読みというより「勘」に近いかも。隙に中Pを叩き込もう。

ら相手の技に突っ込んでしまいがちなこと。相手（の技）によって空中ダッシュの高度を変えていけば、こういった



相手に合わせて空中ダッシュの高度を変えていこう。事故はある程度防げるぞ。



こんな当てかたも可能。自分でもどっちガードかわからん。

空対地ラッシュの要 低空ダッシュ

自分からは攻め込まない砲台ブラックハートは、相手によっては、あるいは一方的にリードしているときは、それなりに有効ではある。しかし削りも少なく決定力にかけ、技のつなぎの隙も消して小さくない。冷静に対処されたら終わりだ。

そして、そういった待ち気味の相手に特に効果的なのが、低空ダッシュからのバリエーションである。出の遅い技の多いブラックハートにとって、もっとも積極的なラッシュといえる。

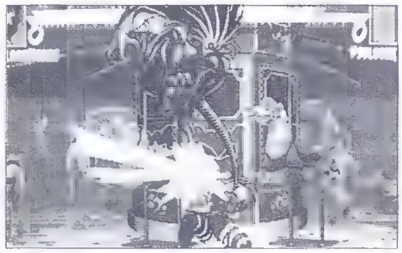
実際に使うのはスーパージャンプ低空ダッシュ。ノーマルジャンプからではK→Pのつなぎでしか技を出せないためリスクに見合った効果は得られないどころか、当たらない。当てても反撃を受けるのでやめておこう。



いわゆる「モリガンダッシュ」のような使い方が可能。

入力は⬇⬆と入れてからP3つ同時押し。レバー⬆とボタンは同時ではなく、少しずらさないと出ないので注意しよう。

A：SJ低空ダッシュ↓小K↓中K



低空ダッシュで正面から小K。当然しゃがみガード不可。



で、裏に回った中K。こっから地上のコンボ→エリアルへ。



こんな当たりかたをすることも。

比較的遠くからダッシュしたときに効果的、小K、中Kはしゃがみガード不可で、ボタンを押すタイミングでガード方向を正面→正面、正面→裏、裏、裏→裏、と3つの組み合わせが可能。中Kが当たればしゃがみ小Kからの連続技へ。

B：SJ低空ダッシュ↓小K↓中P

近くから低空ダッシュを出した場合、中Kが当たらないことが多く、当たっても地上の連続技につなぐことはできない。そこで裏に回った後、逃げつつ横に長い中Pを当てる。自然とガード方向の組み合わせは、正面→裏、裏→裏の2種類となる。



離れていきながら中P。しゃがみガードは可能。

C：SJ低空ダッシュ↓小K↓中K↓大P

これはジャンプ大Pを安全に出すためのコンビネーション。小K↓中Kのガード方向は最初のものと同様。3組み合わせが可能。ここからさらにガード方向を揺さぶる攻めが始まるのだ。



高い位置で当ててしまったら大Pへ。

デーモンを酷使する

ジャンプ、SJからの攻めの主力はなんといってもジャンプ大パンチだ。ジャンプ大キックのゾンビは当てにくく、当たったとしても慣れている相手にはまず追い打ちは決まらない。

その点、放たれたデーモンがブラックハートの元に戻ってくるジャンプ大P、ここからの連係や連続技は強力かつ多彩で、攻めの起点として最適だ。ただし、技の出が遅いので空中チェーンや小足払いから上りで出すなどして隙の小さい連係に組み込んでいくのがベストだ。

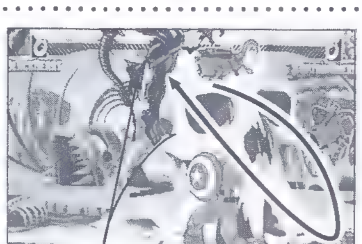
ではジャンプ大Pからのコンビネーションをいくつか写真中心で紹介していこう。基本的に全てSJ大Pを使用する。写真中の細い矢印はブラックハート本体の動きを、太い矢印はデーモンの動きを表している。



●SJ大P→前方SJ

これはどちらかというと消極的な使い方、着地と同時に前方へとスーパージャンプする。相手がこれにつられてスーパージャンプなどをするとデーモンがヒットする。

リードしているときのクルージング用。



●SJ大P→前ダッシュ中P

これは一転してハイリスクハイリターンな連係。相手のガード方向を撹乱するのが狙い。デーモンがヒットすればダッシュ中Pもヒット、エリアルレイブへ持ち込める。



●SJ大P→バックダッシュ

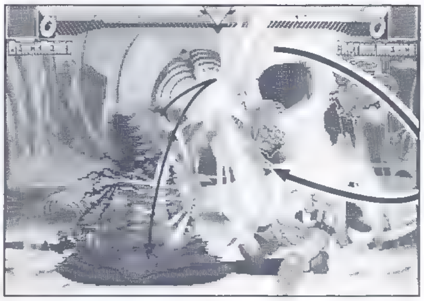
こちらは対ダッシュ、対ス

ーパージャンプ用の連係。デーモンを後ろに引っ張り、あいだに敵を誘い込むのが狙い。これも間合い次第ではデーモン→中Pが連続技になる。



●SJ大P→ガード

着地に下手に手を出そうとするとデーモンがヒットする、超消極的連係。大幅にリードしているときに非常に有効。デーモンがヒットしたのを見てからでも立ち中Pが連続技に、エリアルで大ダメージ確定だ。



●SJ大P→投げ

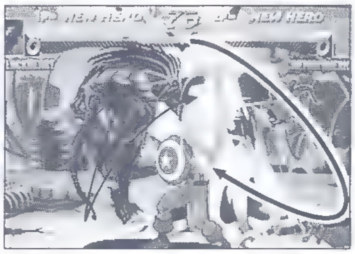
デーモンを出しておき着地と同時に投げる。適度に混ぜておくと効果的。



●SJ大P→SJ低空ダッシュ

小K→中Kまたは小K→中Pのチェーンでガード方向を撹乱していこう。

しかも、デーモンがヒットした場合そのまま小K→中P→中Kのエリアルレイブが入るぞ。





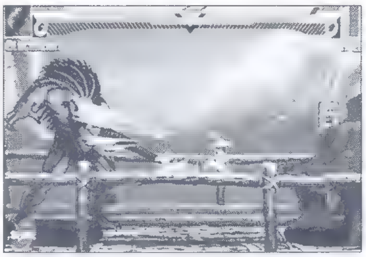
●SJ大P→しゃがみ小K→立ち中P→……

前述の低空ダッシュで立ちガードを意識させた後だとさらに効果的。そのまま立ち中Pにつなげ、ガードされたらインフェルノorダークサンダー、ヒットしたらエリアル、ゲージがあるならアーマゲドンだ。



尻尾からのラッシュ

長くて早い立ち小K、リーチでは劣るが下段技のしゃがみ小K、ブラックハートの近距離での連続技、ラッシュの多くはこの2つから始まる。一応ダッシュや跳び込みから狙うのもいい。

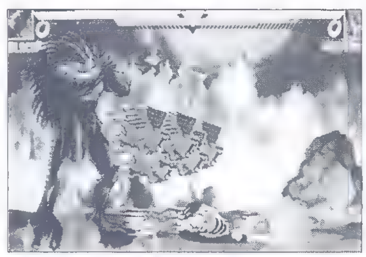


びしびしと押していくのもいい。

この小Kからの効果的な連係をいくつか紹介していこう。

●立ち大P

基本的にはデーモンをガードさせ、∞ゲージを溜めるのが目的。ジャンプが速く、低いキャラに特に効果的。また、ハルクなどの背の高いキャラにも効果的。逆に背が低いキャラやダッシュの早いキャラなどには向いていない。



こうこられると困る。足元が弱いのだ。

ガードされたときは、キャンセル小インフェルノ（氷）かダークサイダーを出そう。

スーパージャンプにはインフェルノ、それ以外にはダークサンダー使い分けよう。ヒットした場合は直接エリアルにいくより、ジャンプ大Pと同様にデーモンがヒットしたのを見てから出して連続技になる立ち中Pからエリアルを決めよう。



チェーンでなくとも立ち中Pが連続技になるぞ。

●立ち大K

立ち大Pの下を抜けてくるキャラ、ウルヴァリン、サイロック、シュマゴラスといったキャラは立ち大Kのほうが固めやすい。技の後半にはキャンセルがかからないのでデーモンが全て出きったところでチェーンで立ち中パンチにつなげ、ヒットしたらエリアルにガードされたら大Pと同様にキャンセルインフェルノorダークサンダーにつなごう。



ゾンビのヒットマークと同時にチェーンで中Pへ。

このふたつに、前述の、

●SJ大P

●SJ低空ダッシュ

を加えて使っていけば、尻尾からの連係は読まれにくいものとなる。

ダッシュによる逃げと攻め

空中ダッシュに比べると、移動速度が遅く、消えるまでに隙があり、距離の微調整が効かないなどの欠点もあるが、使いどころさえ間違えなければこれもまた、逃げと攻めの双方に使うことができる。

逃げる手段として使う場合の注意点としては「相手が空中にいるときに使う」ということ。というのも入力後すぐに背が低くなり、出かかりの弱さをカバーできるためだ。

逆に言えば地上の相手の目の前で出しても、消える前につぶされるのがオチということだ。

逆に攻めに使う場合はかえって楽で、跳び込みや小足払いをガードさせた後や、デーモンを放ってからが効果的。

ここから前ダッシュ→即ジャンプという組み合わせから変則的な攻めにいくことができる。

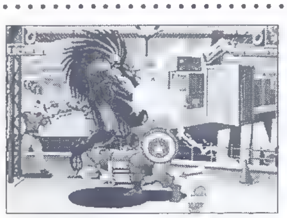
ここからの攻めを一つ、写真で紹介しておこう。



前ダッシュで裏に回り、ダッシュ中からレバーを→に入れっぱなしにしておけば、



後ろ向きのままジャンプ。昇りで後ろ向きでも当たる小Kを当て、



さらに正面側にもどりつつチェーンで中K。着地で小足払いにつなごう。

J中Kを大Pにすれば、再び固めにいくことが可能だし、空中ダッシュを組み合わせてさらに次の攻めにつなげたり、逃げることもできる。ただしいずれも相応のリスクは存在するので使いどころを間違えないように注意。

遠距離での攻防

これまでの連係に必殺技がほとんど含まれていないことからもわかるように、基本的に近距離で必殺技は使わない。

一見隙が少なく見えるインフェルノは、近くでガードされてしまうとほぼ反撃を受ける。スパイダーマンに至っては、多少遠くとも、ダッシュ中パンチからのエリアルを叩き込まれてしまう。

遠距離で、相手を近づけずに闘いたい場合、SJ大P、SJ大K、立ち大P、しゃがみ大Pの4つと、インフェルノ、ダークサンダーを織り交ぜていくのが効果的だ。

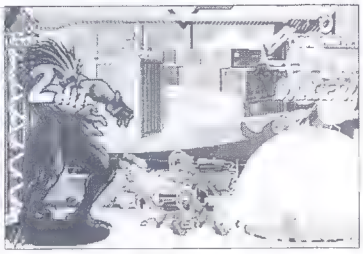
最初に書いたように、SJ大P、SJ大Kは低めで出すのが基本。ダッシュで下をくぐられるのだけは避けよう。

しゃがみ大Pは「キャンセルのかかる飛び道具」と考えるといかに使えるかがわかるはず。デーモンが画面端まで届くのでできるだけ遠距離で使っていこう。

デーモンが出きったところでキャンセルして大ダークサンダーとインフェルノの中か大で固めていく。これも当たりかたによっては、デーモン



デーモンが出たところでキャンセルしてインフェルノ。



デーモンに当たってしまうとついでにインフェルノも入ってしまう。

からダークサンダー、インフェルノが連続技になるぞ。

これだけではいつかは接近されてしまうので、SJから空中ダッシュで間合いを離そう。

また、このしゃがみ大Pを出してからすぐにSJ低空ダッシュすることで、デーモンを盾に一気に接近することもできる。SJ低空ダッシュ後に出す技は中Pが最適。デーモンが当たっていれば追い打ちになるし、相手がジャンプしていれば空中投げになることもある。実はこの中パンチはしゃがみガード可能、しかしチェーンで中Kにつながれば何の問題もないぞ。

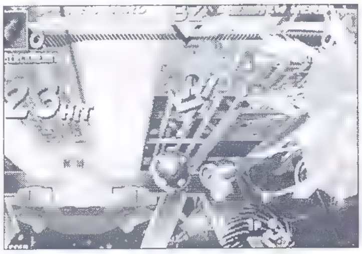
ちょっとだけアーマゲドン

何もしないとせいぜい5〜10ヒット、ダメージにして2目盛りにしかならないアーマ



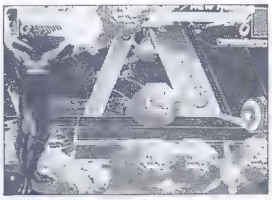
連打しないとこれだけ。

ゲドン。しかし入力後、レバー1回転+ボタン連打することで、隕石の数・密度・範囲・時間が全て上昇。ヒット数25〜30数ヒット、威力にして約4目盛りを奪う。



連打するとここまで!

ボタンはどれも押してもかまわないので、3〜6個のボタンをこするようにすると効率が良い。画面が止まっている最中も連打は受けつけているので気を抜くな。



範囲も広がり画面端までとどくようになる。

魔法陣のお話

「インフェルノ&ハートオブダークネス」

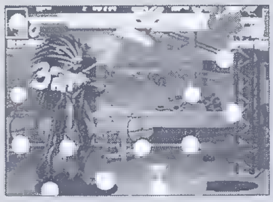
インフェルノからインフェルノが連続技になるのは有名な話。また、これが前転起き上がりで容易にかわされるというのも有名。しかしインフェルノが空中でヒットした場合、地面に落ちる前にインフェルノが当たることがあり、この場合は当然、回避はできない。また、インフェルノ後のインフェルノは1回しか入らない。(計2回)であることも覚えておこう。



インフェルノ→ハートオブダークネスの連続とヒット後は追い打ちがかけにくくなってしまう。

そしてこれらはインフェルノ→ハートオブダークネスにも当てはまるが、攻撃判定が一気に柱状に発生するインフェルノと違い、ハートオブダークネス(以下HOD)の場合、地面からゆっくりと出現する魔物本体に攻撃判定があるため、空中で拾うのは難しい。また、ハートオブダークネスの場合、「インフィニティー!」と画面が静止した後でも前転を入力し、回避できるので知っている相手にはまずはいらないと思って良い。

その他にも様々な欠点はあるが、それで使えないと思っ



光ってからレバーぐるぐるボタンばしばしとやっていれば、



余裕で前転が間に合ってしまう。

てしまうのは早計だ。

効果的な狙い方をいくつか紹介しておこう。

1:中に入る

相手がスーパージャンプをしていて、ブラックハートのほぼ真上にいるときがチャンス。このとき魔法陣はブラックハートの真下に描かれ、HODの中に入ってしまえる。



ただ出すのならこれが一番安全な使い方。

ガードされても隙がないのは当然として、レバーで左右に動けてしまうSJ中の相手にとってはガードすら難しい。

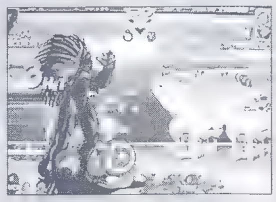
2:後ろに出す

インフェルノや投げの後、前転起き上がりをされてしまうと追い打ちが入らず、後ろに回り込まれてしまうことが多い。

これを逆手にとって、前転起き上がりをしてきた相手が、ブラックハートに重なった瞬間にHODを入力するとちょうど相手の前転が終わった位置に重ねることができる。

画面が静止した瞬間にレバーがガード方向に入っていないとガードはできない。

1も2も、HOD後、その



お、前転してきたね。このカで入力すると、



この位置に出現。こうなったらもうガードはできない。

場で、追い打ちに行けるのも利点の一つだ。

3:ガード後の反撃

相手の技をガードした後、確実にHODのはいる技が意外に多く存在する。それには攻撃発生の早さが距離に左右されない、という特性と、ガードしてすぐに入力しても∞カウンターにならないのが大きな原因だ。



ガード後即入力すべし。

以下、ガード後にHODK入る技だ。

・マキシマムスパイダー
・ガンマクラッシュ
・リパルサーブラスト
・サイブレイド(2段以上)
または空中サイブレイド
・サイメイルシュトローム

対CPU戦

2つの下僕で動きを封じインフィニティで止めを刺す

ブラックハート

担当：ギィ

ブラックハートでCPU戦をやるに当たって注意点が一つ、サノス以外には跳び込みからのエリアルレイブは狙わないこと。CPUは的確に返してくるぞ。強引に狙わずともエリアルレイブを決めるチャンスはいっぱいある。落ち着いて対応していこう。

ゾンビばら撒きインフェルノ

基本的にほとんどのCPUがはまるパターンがこれ。前方スーパージャンプと同時に大キック、これを相手が喰らうまで続ける。CPUはデーモンやゾンビを喰らっても振りほどこうとはしないので、落ち着いて着地と同時に大インフェルノを出そう。確実にヒットするぞ。

4人目まではサノスはあまり前転起き上がりをしてこないのでさらに氷のインフェルノの追い打ちが入る。もちろん、8ゲージが溜まっていれば、ハートオブダークネスが、さらに画面端近くならHOD↓エリアルまで入るぞ。

ただし、近くでインフェルノが当たった場合は、逃げられることのない、立ち中P↓エリアル、立中P↓アーマゲドンにしておこう。前半面でもできるならこちらにしておいたほうがより確実だ。

とりあえずこちらのパターンを「ゾンビパターン」と呼ぶことにしよう。


必ず大キック後に微調整の利くスーパージャンプからだぞう。


CPUは振りほどかない。かなり余裕があるので落ち着いて入力しよう。


前転起きでかわされてもドゥーム以外は技が終わるまで待っていてくれる。速やかにスーパージャンプせよ。


立ち大パンチ。デーモンができったところでキャンセル。

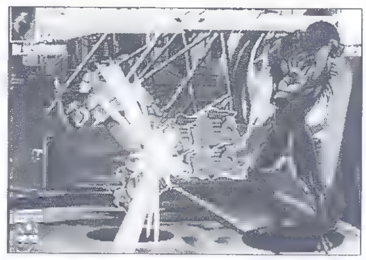
デーモンで跳ばせてインフェルノ

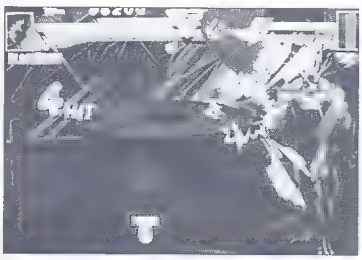
こちらはただ単に、立ち大パンチ（遅めキャンセル）↓大インフェルノを繰り返すもの。4人目まではインフェルノが遠くで当たったら氷のインフェルノで追い打ちをかけよう。

このパターンではCPUはデーモンをダッシュジャンプやスーパージャンプで跳び越そうとしてデーモンとインフェルノの間に入ってくれる。デーモンが当たればインフェルノが連続技に、インフェルノが当たればデーモンも同時に当たる。いずれにしても目の前で高々と跳ね上げられるので立ち中Pで拾い、エリアルやアーマゲドンが決まる。

ガードされてもヒットしてもあっという間にゲージが溜まるのでごり押しも可能。立ち大P↓対空アーマゲドンとやってもOKだ。

というわけでこちらを「デーモンパターン」と呼ぶことにしよう。


大インフェルノ。氷結地獄がベスト。


近くで当たれば中Pアーマゲドンだ。連打の用意。

キャラ別攻略

●キャプテン
デーモンパターンのみでOK。端に追いつめられたら素直にスーパージャンプ↓空中ダッシュで広いほうに逃げよう。

●スパイダーマン
まずはモードを見極めよう。ダッシュや飛び道具を繰り返すようならゾンビパターン、スーパージャンプを繰り返すようならデーモンパターン。

スパイダースティングには手を出さないこと。

●アイアンマン
社長だけあってやたらと手堅く、ゾンビパターンもデーモンパターンも最後までガードし続ける。しかし実は立ち大キックだけで勝ててしまう。ゾンビがガードされたのを確認してから立ち大キック、をゾンビが当たるまで続けよう。

もちろんとりついたらインフェルノ↓追い打ちを決めよう。

●ハルク
ゾンビパターンのみで楽勝。

●ウルヴァリン
デーモンパターンをちょっと応用。立ち大Pのかわりにしゃがみ大Pを使っていこう。

●サイロック
ゾンビパターンを使っていこう。一気に決めたいのならデーモンパターンも通用する。

●ジャガーノート
ゾンビパターンでいこう。アースクエイクパンチに合わせるように使うとより確実。

●マグニートー
さすがは磁界王。ゾンビパターンもデーモンパターンもほとんど通用しない。が、ダッシュ中パンチをおもしろいように喰らってくれるので、ここからエリアルやアーマゲドンを入れていこう。ダッシュは間合いによってロングとショートを使い分けること。

ダッシュ攻撃キャンセルをEMディスラプターをよく使ってくるが、ガードすれば立ち中パンチが入るぞ。

●ドゥーム
ゾンビパターンを使うが大キックはフォトンショットを出していないことを確認してから、スーパージャンプの頂点付近で出そう。また、インフェルノヒット後は前転起き上がり↓投げをやってくることが多いので追い打ちはあきらめ、速やかにスーパージャンプするのが安全。

●サノス
こいつもゾンビパターン。一応飛び道具系の通常技に当たらないように少し高めで大キックを出そう。ほとんど前転起き上がりをしてこないので追い打ちし放題だ。

またスーパージャンプからサノスの真上に落ちるように中キックで跳び込むとほぼ確実に当たる。ここからのエリアルや、キャンセルアーマゲドンだけでも楽に勝つことができるぞ。

連続技 THE COMBINATION

唯一にして広がりは無限。基本にして究極だ！

ブラックハート

BLACK HERT

担当：ギィ

ブラックハートの連続技の中心となるのがエリアルからの空中投げと、キャンセルアーマゲドンである。どちらも立ち中パンチから始まり、立ち中パンチに繋がるため、相互につなげることが可能。法則とやり方さえ知っていれば状況に適したものにコンボを組み替えていくことが可能だ。

コンボの組み立てについては表を見てもらえばわかりやすいと思う。この流れの中にブラックハートの連続技の、基本から究極までの全てが含まれているわけだ。

ちなみに飛び込みは実用的には中K単発で飛び込むのが一番。それでも段数をのばしたいのなら、

●中K↓中P（SJ時は逆）

また、中〜遠距離からなら、

●SJ低空ダッシュ小K・中KでもOK。

では、表中のユニットごとにその内容を見ていくとしよう。

ユニットA群・起点

ここにあるのは、コンボのスタート地点となるユニット。

ここから立ち中パンチを経由して他のユニットにつながり、コンボを構成する。

括弧でくくられているのは、入れなくともいいもの、状況によっては必要ないものを意味する。

A-1、A-2はジャンプ攻撃から繋がるもの、段数を増やすと画面端でしか入らないこともあるので注意。

A-3、A-4はデーモンがヒットしたのを見てからでも立中Pに繋がる。

A-5はインフェルノが近くで当たった場合のもので落ちてくる相手を立ち中Pで拾い、跳ね上げる。

A-6は比較的遠くで当たった場合。ダウンしているところに低空ダッシュ中Kを当て、立ち中Pで跳ね上げる。

A-7はインフェルノ↓HODが連続技になっていた場合、画面端でなければ追い打ちはかからない。そうでなければ硬直が解けると同時に空中ダッシュで追いかければ、立ち中パンチで拾うことが可能だ。

ジェムカウンターがヒットすれば立ち中Pが間に合うので、ここをコンボの起点にすることも可能だ。

ユニットB・エリアルレイブ

エリアル開始技である立ち中Pを当て、レバー上でキャンセルSJ。この後の小PはSJの頂点付近から始めるのがベスト。1発ずつ目押ししていこう。小Pの数は相手の体重、落下速度、中Pを当てた高度によって変えていく必要がある。まず基本となるのが、

●小P×3

キャプテン、アイアンマン、マグニートー

●小P×2

スパイダーマン、ハルク、ウルバリン、ジャガーノート、ブラックハート、シュマゴラス

という回数。地上の相手に立ち中パンチを当てたときはこの回数の小Pを、連打せず全て目押しで決める。

サイロックの名がないのは、エリアルからの空中投げがまず決まらないため。

ただし、空中の相手を立ち中パンチで拾った後は、小Pの数を1発減らさないと高く浮きすぎてしまい空中投げは決まらないぞ。

実はそういった状況は多く、ユニットのA-3〜A-7、ユニットB、ユニットCいずれかからつなげているときは必ず小Pを1発減らしておこう。

この後一拍置いて、レバー前プラス中Pボタンで空中投げを決める。ここのタイミングは何度もやって、手に覚え込ませるしかないぞ。

そこから降り際に中Kを、相手が地面に叩きつけられるように出せば、着地で再び立ち中パンチで跳ね上げることが可能だ。

また空中投げは受け身で、降り際の中Kは前転起き上がりでかわされる可能性はある。

とはいえ、コマンドが左右逆になるため、2度続けてやらなければそうは返されない。

このエリアルの利点の一つに相手を画面端に持っていきやすいというものがあるが、逆に画面端から大きく離れている場合、追い打ちが入らなかったり、制限されてしまうので注意しよう。

ユニットC・アーマゲドン

要は立ち中Pアーマゲドンである。一応ポイントとしては、画面端ではキャンセルはややゆっくりとキャンセルすることで、ヒット数をのばし、その後の追い打ちをやりやすくする。逆に中央では最短のタイミングでキャンセルしなければ繋がらないこともあるので注意しよう。

ユニットD・フィニッシュ

ユニットBすなわちエリアル中の空中投げは2回までしか決めることはできない。これはヒット表示が繋がっていなくとも同様だ。そこでフィニッシュにはこれを使ってダウンさせよう。

ユニットA

A-1　飛び込み→下小K・（立ち中K）…›

A-2　飛び込み→立大K…›

A-3　J大P…›

A-4　立大P…›

A-5　インフェルノ…›

A-6　インフェルノ・SJ低空ダッシュ…›

A-7　（インフェルノ）・HOD→（空中ダッシュ）…›

A-8　ジュムカウンター…›

ユニットB

…›立中P→SJ小P×1〜3→空中投げ→SJ中K…›

ユニットC

…›立中P→アーマゲドン…›

ユニットD

…›立中P→SJ小P・›中K

☆オススメコンボ☆

○ゲージ無し時○

A→B→B→Dあるいは　17〜24HIT

A→B→D

○ゲージあり時○

A→C→B→B→D　40HIT前後

A→B→C→B→D　40HIT前後

○MINDジェム使用時○

A→B→C→B→C→D　60〜70HIT

A→C→B→C→B→D　60〜70HIT

インフェルノ→HOD→HOD→B→B→D　60〜85HIT

マーヴル・スーパー資料館

実に緻密で多彩なデータを元に構成されている本作。その、できうる限りのデータを公開してしまうヨーナーでシュ。

攻撃力計算式

計算式には通常攻撃のものと投げ技用の2つがある。攻撃力は、基本となる攻撃力に、次々と修正値をかけて算出する。具体的には以下の通り。水面下では、これだけの手順がかかっているのだ。

通常攻撃

攻撃力側の基本攻撃力

⬇

パワージェム使用時なら、基本攻撃力を1.25倍に（スパイダーマン、ウルヴァリン、サイロックのみ）

⬇

コンフィグ難度修正値を反映（テストモード内、コンフィグメニューの項目「攻撃力」の設定により、攻撃力を上げ下げする）

⬇

1本敗戦時修正値を反映（1本負けるごとにランダムで攻撃力が多少上がることもある）

⬇

リアルタイム修正値を反映（ラウンド中で、ある程度体力的に劣勢になると、少し攻撃力が上がる）

⬇

ノーマル時、ピンチ時修正値を反映（攻撃力には乱数と、そのばらつき具合という要素が関わるが、ピンチ時、通常技と必殺技の攻撃力のばらつき具合の水準が少し高くなる）

⬇

ダッシュ中なら、算出された攻撃力を32分の34倍する

⬇

スーパージャンプ中なら、算出された攻撃力を32分の34倍する

⬇

ジャガーノートのサイトラックパワーアップ効果中は算出された攻撃力を1.75倍する

⬇

相手側の基本防御力を反映（1本負けるごとに、微妙に高くなることがある）

⬇

相手側がスペースジェム使用中なら、算出された攻撃力を0.5倍する

⬇

コンボ防御力を反映

⬇

相手側の根性値を反映

⬇

ダウン時修正値を反映（相手がダウン中なら、算出攻撃力を0.5倍する）

⬇

最終的な攻撃力

投げ技

基本攻撃力

⬇

パワージェム使用時は基本攻撃力に1.25倍する（スパイダーマン、ウルヴァリン、サイロックのみ）

⬇

コンフィグ難度修正値を反映

⬇

ノーマル時、ピンチ時修正値を反映

⬇

コンボ防御力を反映

⬇

体重補正値を反映

⬇

最終攻撃力

※各項目の詳細は、通常攻撃の計算式の同項目と同様。

攻撃力算出関連値

投げ技体重補正値（※註1）

体重	補正	キャラ名
軽い	29/32	スパイダーマン、サイロック
やや軽	30/32	ウルヴァリン
普通	32/32	キャプテン・アメリカ、アイアンマン、シュマゴラス
やや重	33/32	ブラックハート、マグニートー、ドクター・ドーム
重い	34/32	ハルク、ジャガーノート、サノス

根性値

自分の体力が一定の数字以下になることで増える防御力を根性値と呼ぶ。防御力は、自分の体力の残量に応じて「しきい値」を境に4段階に変化する。表中の防御力は数字が小さいほど高くなる。ちなみに、ジャガーノートとボス2人は根性値が高く、逆にシュマゴラスとマグニートーには、これがまったくない。投げ技なら、これを無効化できる。

しきい値	スパイダーマン	キャプテン・アメリカ	ハルク	アイアンマン	ウルヴァリン	サイロック	ブラックハート	シュマゴラス	ジャガーノート	マグニートー	ドクター・ドーム	サノス
96	34	34	32	32	33	33	32	32	32	32	32	32
32	32	32	32	32	32	33	32	32	32	32	32	32
24	28	28	28	32	32	30	32	32	24	32	24	24
16	24	26	26	24	24	26	28	32	20	32	20	20

リアルタイム修正値

双方の体力差が一定以上に達すると、劣勢の方の攻撃力に以下の修正値がかかる（数字が大きいほど攻撃力は上がる）

条　　件	修正値
体力差30ドット未満	なし
体力差30ドット以上60ドット未満	34/32
体力差60ドット以上	36/32

ノーマル時・ピンチ時修正値

タイマー30以下または体力32ドット以下になると、ピンチ時修正値に切り替わり、攻撃力のふれ幅が高水準になる。投げ技、インフィニティ・スペシャルにはこの修正はかからない（ジャガーノートは通常技・必殺技が上限が変わらないまま低い値が出やすくなる。アイアンマンの場合は、必殺技は変化せず、通常攻撃のみが少し高水準になる）。

キャラ別基本防御力表

キャラ名	防御力
スパイダーマン	34
キャプテン・アメリカ	28
ハルク	26
アイアンマン	28
ウルヴァリン	32
サイロック	34
ブラックハート	28
シュマゴラス	32
ジャガーノート	26
マグニートー	36
ドクター・ドーム	32
サノス	32

※数字が小さいほど防御力が高い

コンボ防御力表

ＨＩＴ数	補正値
2ＨＩＴ目	30/32
3ＨＩＴ目	32/32
4ＨＩＴ目	28/32
5ＨＩＴ目	26/32
6ＨＩＴ目	20/32
7ＨＩＴ目	16/32
8ＨＩＴ目	14/32
9ＨＩＴ目	12/32
10ＨＩＴ目	10/32
11ＨＩＴ目	8/32
12ＨＩＴ目	6/32
13ＨＩＴ目	4/32
14ＨＩＴ以上	2/32

コンボで攻撃を食らうと、その一撃一撃に補正値がかかり、段数が多くなるほど防御力が高くなっていく。ちなみに、この数字は小さいほど防御力は高くなっている。

ピヨリポイント数

ピヨリは、ピヨリ値が一定値以上に達した時点で起こるが、その定数はキャラによって違う。キャラは、50から65ポイントの定数を持つ4グループにわけられる。もちろん、高い定数のキャラの方がピヨリにくいのだ。

50	55	60	65
キャプテン・アメリカ、ウルヴァリン、ブラックハート	スパイダーマン、アイアンマン、サイロック、ジャガーノート	ハルク、シュマゴラス、マグニートー、サノス	ドクター・ドーム

＊註1：投げ技時にかかる補正値。体重が重いほどダメージが大きくなる。

勝ちセリフ集

ハルク

01	ここまで間の抜けた、すっとこどっこいの、 とんまな××××野郎は、初めて見たぜ！	12	力押しだけじゃ勝てねえぜ。 もっと頭を使いな、頭を！
02	ちぃとやりすぎたかな？	13	さっさと片づけちまわねえとな。 カミさんがうるさくってよ！
03	その程度でスーパーヒーローだと？ 笑わせんな！	14	おれは普通には生きられない男・・・ なに？知ってるって？
04	ありがとよ！ ちょうど頭がかゆかったところだ！	15	「くそったれ？」いかんねえ、汚い言葉を使っちゃあ。 うちのカミさんに怒られるぜ！
05	この××××野郎！ てこずらしてんじゃねえよ！	16	おれに勝てるのは、カミさんぐらいなもんさ！
06	なかなか骨のある野郎だったぜ。 骨しかねえとも言えるがよ！	17	悪ィな。 昔ＴＶに出てた頃よりは、頭がよくなったもんでね。
07	いい味出してんだがな・・・ ちょいとスパイスが足りねえかな？	18	おれはガンマ線を浴びてこんなナリになったんだ。 おやしげな光線にゃ慣れてんだよ！
08	もっと早く倒れちまいな！ おまえの番は終わりだよ！	19	おれの名をカタって何する気だ？ それと美男子じゃあねえぜ！
09	ズコッ。おっとっと。 こんなとこで寝てんじゃねえよ、××××野郎！	20	おまえみてえなのがいっぱいいれば、 おれもモンスター呼ばわりされねえかもな・・・。
10	がははははははははははははははははははははははは。 ばか。	21	この力、だれにもマネできねえとおもってたが、 けっこうマネできるもんなのかねぇ？
11	なんで負けたのか、そのからっぽの頭でよおぉく 考えてみな！	22	しっかし、よく似てるよなあ。 次からコンビくむかい？

ハルクのメッセージを作ったのは妻帯者です。その家庭生活がメッセージに反映されているかどうかは不明ですが、ハルクが恐妻家なのは確かです。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
19	19	19	19	20	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22

ウルヴァリン

01	てめえじゃ爪もとげやしねえ！	12	念仏でも唱えな！
02	これ以上はやめといてやるぜ。武道の情けだ。	13	あんたにゃ恨みはねえ。 だが、降りかかる火の粉は払わねえとな！
03	弱いものいじめは、好きじゃねんだがな・・・。	14	オレの爪のアカでも飲むかい？ てめえの肉がついているかも知れねえがな。
04	手足がくっついている間に、家に帰んな！	15	これしきの傷、へでもねえよ。なめてりゃ治るさ。
05	ウスノロにしちゃ、上出来だぜ！	16	あの世で会おうぜ！
06	どうやら、オレの勝ちみてえだな。	17	情けをかけた方が負ける。そういうもんだ。
07	てめえは、オレと同じ匂いがする・・・血の匂いがな。	18	じっとしてな・・・すぐ楽にしてやるからよ。
08	勝ちたきゃ、最後まで気を抜かねえこった。	19	失せろ！ニセモンが!!
09	どうしたい？オレはまだピンピンしてるぜ。	20	ニオイでわかるって言ったろ！ ノコノコ出てくるんじゃねェ！
10	心配すんな。死に水はとってやるさ。	21	タフさが足りねぇな。
11	Ｘ－ＭＥＮ？知らねえな。 気に入らねえ野郎を叩きつぶしてるだけさ！	22	命を大事にしな！

ウルヴァリンは日本で武道を学びサムライの心を身につけているのでこういうセリフになっています。コミックスでも日本刀を使ったりしているようです。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
19	19	19	19	20	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22

スパイダーマン

01	戦うだけの人生なんて・・・ もう一度、人生を見つめ直そうよ。な？	12	帰ったら熱いシャワーをあびて、それから・・・ ふーっ、ヒーローも楽じゃあないぜ。
02	あんたじゃあ、僕にはかないっこないぜ。 （くそっ、まだ脚がふるえてる・・・）	13	ごめんメリージェーン、また帰るのがおそくなるよ。
03	クモのように舞い、クモのように刺す。 それが僕、スパイダーマンさ！	14	まったく、事件ばかりで休むヒマもないよ。
04	いやしかし、誰も僕に勝てないってのは謎だね。	15	戦いだけが人生さ！・・・なんて 言ってる奴の気が知れないね。人生いろいろあるのにな。
05	くそっ、もう体中ガタガタだ・・・。 なんで僕がやらなきゃならないんだ・・・？	16	虫ケラって呼ぶなよなー。 これでもけっこう気にしているんだ。
06	こんな傷だらけで帰ったら、 またメリージェーンを心配させちゃうな・・・。	17	ヒーローっていつも孤独なものさ。 負けたからって、うらまないでくれよ!!
07	いーや、ぜんぜん効いちゃいないさ。 （痛ッ・・・！骨が折れてるかも・・・）	18	さーて、お次は誰だい？
08	もう１ラウンドいくかい、〈相手キャラ名〉？ （頼むから立ち上がらないでくれよ・・・）	19	ハッ、ゆめか・・・。 自分自身と戦うなんて、あと味悪いなァ。
09	スパイダーマンはいつでも君の親愛なる隣人さ。 また呼んでくれよな！	20	あんたみたいなのがいるから、ぼくがごかいされるんだ！
10	ジェムが悪い奴の手に渡ったら・・・ ちくしょう、やっぱり僕がやらなきゃならないんだ！	21	いくら強くっても、他人にウソをついちゃいけないよ。 スパイダーマンはこのぼくさ！
11	時々考えるよ、ヒーローにならなければ ずっと幸せだったかも・・・とかね。	22	いくらぼくのファンでも、 ここまでマネしちゃいけないよ！

スパイダーマンはおしゃべりで挑発的な人物ですが、その正体であるピーター・パーカーは心配性でいつも神経をすり減らしています。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
19	19	19	19	20	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22

ジャガーノート

01	あああ、もうこわれちまった。 もうちょっとあそびたかったのにヨォ。	12	ビーーーーッグ!!グレーーーート!! ジャガーノーーーート!!
02	よえーッ、よわすぎるゥゥゥ!!	13	強すぎる？　それがどうしたァァァ!?
03	ぬわーッはっはっはっはぁ！ 無敵ッ！無敵ッ！無敵ーッ!!	14	なーにが「対戦相手求む」だァー？
04	そこで寝てるおめえ！ジャマだよ！ ジ・ャ・マ！聞こえねえのかぁ!?	15	おい、オプティックブラストの出し方しらねーか？ オレ様もおぼえようと思うのよォ・・・何笑ってやがる！
05	勝ちゃあいいのよ、勝ちゃあ!!	16	チッ！強すぎってのも考えモンだぜ。 なーんかバランス悪くねェーか？
06	超ォオムカツキーィィ!!	17	おめえ、こんどプレイするときはオレ様を選ぶんだぜ!!
07	オラオラオラオラオラオラオラオラオラオラーーーッ!!	18	待ちプレイ？知ったことかい！ なんたってオレ様はジャガーノートだゼーッ!!
08	ムキィーッ！調子ワリいゼーッ!!	19	オレ様がジャガーノートだーゼーッ!! だれにもマネさせねェーーーッ!!
09	オレ様はジャガーノートだ！ だれにも止めらんねェェェェ！	20	失せやがれ！モノマネ野郎!! オレ様ですらジブンジシンを止められねェのにヨォー！
10	「愛」だとォー？ この世で一番大切なのはなァ、カネだ！	21	やるなテメエー！いったい何モンだアーッ？
11	さっさとポケットの中のモン出しな！ オレ様の手じゃデカすぎて入んねェのよ！	22	にどとそのツラ見せんじゃねェーゼーッ！ そのツラ、きらいじゃねぇんだけどヨォーーッ!!

セリフの知能指数の低さが大好評のジャガーノート。「なーんかバランス悪くねェーか？」とありますがこのメッセージを作ったのはジャガーノートの調整担当の企画マン自身です。大丈夫ですよね？

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
19	19	19	19	20	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22

マグニートー

01	我が磁力の前ではキサマの力など無いにひとしい！
02	その程度の力で！この磁界王に挑むとはな！
03	キサマは第一級の愚かものだ。
04	もし我々がふたたび相まみえたらそのときは容赦しない。
05	引き際を知れ！
06	我はけっして倒れぬ。 人類への怒りがこの身を動かすのだ！
07	ここまで手こずるとはな、キサマごときに！
08	破壊も！殺りくも！ ミュータントの世界を創るためなのだ！
09	キサマも我が配下となりミュータントの未来を築かんか？
10	言ったはずだ、愚かしいまねはよせ、とな！
11	我が磁力はすべてを支配する。 キサマの血液中の鉄分すらも！
12	これしきで我が理想は砕けはせぬ
13	我が名は磁界王マグニートー！
14	我は闘いを好まぬ！ だが他の誰が守るのだ、ミュータントの未来を！
15	選択権があるとでも思ったのか？ キサマを待つのは死だけだ。
16	道化を演じるのは楽しかったか？
17	我が忍耐の限度もこれまでだ。
18	我が手を下さずとも キサマは確実に死に近づいている・・・
19	キサマもミュータントなら、はじをしれ！
20	その磁力、ほんものではないな!!
21	磁界王はふたりもいらぬ!!
22	どうしたのかね？真の我が力はこんなものではないぞ！

エキセントリックな磁界王には、X-MENから引き継がれたセリフがいくつかあります。ちなみにマグニートーに「様」をつけて呼ぶのは開発部のしきたりです。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
19	19	19	19	20	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22

アイアンマン

01	ふむ、 これではアクチュエーターのテストにもならないな。
02	やるならフルパワーできなさい。<相手キャラ名>。 中途半端は命取りだ。
03	システム異常なし。 ふむ、まあまあというべきか・・・。
04	きみのアルゴリズムは見切った。わたしの勝ちだ。
05	エネルギーを消費しすぎた。サブパックに切り換える。
06	これよりオートパイロットで帰還する。
07	ふぅ、もう少しで我を忘れてしまうところだった・・・。
08	ふむ、アーマーを改良する必要があるな・・・。
09	アイアンマンになるとき、わたしの意志も鋼鉄に変わる。
10	戦いのエントロピーは常に変化する。 これを見極めたものこそ、真の勝者だ。
11	どうかな、このテクノロジー！ 最新かつ最強だ!!
12	実戦におけるデータ収集が、明日の勝利を約束する。
13	きみのパワーでは、わたしのアーマーを破壊できない。 ・・・事前に予測できたことだ。
14	きみはいくつかのミスを犯した。 私が勝利する確率は、39.3%だったのに。
15	「＊＊昇竜拳ヲ破ラヌ限リオ前ニ勝チ目ハナイ＊＊」？？ ・・・間違ったデータをロードしてしまったようだ。
16	いつの日か、また戦ってくれ！ そのときはびっくりするような新兵器を用意しておこう。
17	きみはよく戦ったよ。 悪いがアーマーを脱ぐのを手伝ってくれないか？
18	最強という言葉はわたしには似合わない。 わたしはいつも最良の結果を目指しているだけだ。
19	きみには、このアーマーはすぎたオモチャのようだ。
20	わたしだけがこのアーマーの性能を100%引き出せる。 きみには、無理だ。
21	戦いはハードウェアが決めるものではない。 勝敗を決めるのは、心というソフトウェアなのだ。
22	データスキャン／セキュリティチェック／ERROR？ ・・・やはり、そのアーマーはコピーのようだ。

プレイボーイで発明家の若社長、トニー・スタークです。念のために、アイアンマンには昇竜拳はありません。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
19	19	19	19	20	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22

サイロック

01	アハハハ！いい敗けっぷりだわ。
02	レディのあつかいをこころえてるわね。 でも、優しいだけじゃ強くなれないわよ。
03	超人だか神様だか知らないけどさ、 もうちょっと精進したほうがイイんじゃない？
04	ヌルい！あんたヌルすぎるわ！
05	ヒトを傷つけるのが好きなんだね。 あたしのタイプはちょっと違うんだなー。
06	また戦えるかな？ あたし、あんたのコト気に入ったよ！
07	どれだけ傷ついても、最後に勝てばいいのさ！ あたしは戦士なんだ!!
08	けっこう、やるじゃない。 手をかしな！起こしてあげるよ。
09	もっと簡単に勝てる方法があるんだ・・・。 あんたの心をテレパシーで誘惑しちゃうコト。
10	今日はキゲンが悪いんだよ！
11	あたしは超人っていうよりただのミュータント。 戦う理由なんてどうでもいいじゃない！
12	何をジロジロ見てんのさ！ あたしって、そんな変なカッコしてる？
13	どうにかしてよ！ いつまで戦い続けなきゃならないのさ!!
14	あんたの精神波、乱れてるよ。
15	あたしは負けはしない。 正義のためなんてガラじゃないけどさ。
16	あんたにゃあたしは倒せないよ。 テレパシーですべてお見通しさ！
17	あんたの気持ちがテレパシーで分かるよ。 ・・・ヘエ、そうなの。
18	戦ってるときって、すっごくハイになれるのよね。 ・・・これってけっこうヤバイのかなあ。
19	どうしたのさ？まだまだこれからなのに！
20	あたしって、こんなモン？
21	あたしのみりょくはこんなもんじゃすまないのよ!" ・・・あんたもけっこうイカしてるけどさ。
22	どこの誰だか知らないけどさ、 もっとうまくマネしてよね！
23	あんた、まるでカガミだね。 よく似てるし、なぐったら壊れちゃったし。

ちょっと切れた感じのお姉さん、サイロックです。X-MENの時と印象が変わっているのはたぶん気のせいです。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
19	19	09	10	11	12	13	13	15	16	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
23	23	23	23	20	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22

キャプテン・アメリカ

01	私はひとりの軍隊だ！
02	YES！
03	<相手キャラ名>、君は熱くなりすぎる。 もっとCOOLに戦うべきだ。
04	CHEAPな攻撃では、決して私を破ることはできない。
05	盾を投げた後の攻撃に問題があるな。 よし、次のFIGHTに備えて特訓だ！
06	NICE FIGHT！
07	君と戦えたことを誇りに思う。 また、戦ってくれ！
08	信念と正義をつらぬくことは難しい。 しかし、それでも私は戦う!!
09	AMERICAの正義は私が守る。
10	私は理想のために志願して超人になった。 後悔はしていない・・・。
11	正義をなすのは拳ではない。 熱く燃えるHEARTだ。
12	「自由・平等・博愛・正義」 これこそ、AMERICAN SPILITSだ！
13	ジェムは私があずかろう。それは君を狂わせる。
14	時代がHEROを欲する限り、私たちは戦う！
15	私は戦いの道具ではない。自由な精神をもった人間だ！
16	NEVER GIVE UP！ 一度負けたくらいでくじけてはいけない！
17	人間はちっぽけな存在かもしれない。 しかし、その人間が世界を支えているのだ！
18	私の戦いは、自由のための戦いだ!!
19	己をこえた者にのみ、勝利はかがやくのだ。
20	君にはこのコスチュームをつけるしかくはない。
21	そんな戦いかたでは、誰もごまかされないぞ。 君にはもっとトレーニングが必要だ。
22	ふーっ、クローンロボットが相手だと疲れるな。 いいトレーニングにはなったかな。

たぎる正義感と突発的に混じる英語、そして翻訳口調のセリフがキャップの人気の秘密です。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
19	19	19	19	20	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22

●メッセージ選択テーブル補足●

表は、どんな状況でどんなメッセージ表示されているのかを決めるテーブルだ。テーブルは戦局に応じて４つあり、それぞれ16分割されている。体力差が140ドット以上あれば楽勝時、40ドット以下なら辛勝時、同キャラなら無条件に同キャラのテーブルから選ばれ、それ以外なら通常時のテーブルから選ばれる。メッセージはテーブルからランダムに選択表示される。テーブル上での出現確率は6.25%となるわけだ。表中の数字はメッセージ番号で、左のメッセージの頭にある数字に対応している。

勝ちセリフ集

シュマゴラス

01	弱いでシュね。もっと骨のないヤツはいないでシュか?	12	お前にはシュマゴラスはどんなかたちに見えたでシュか?
02	あさっての方角にパンチしてたでシュよ。	13	でわ、いただきまあシュ。
03	カプカプカプカプ(笑)	14	これからきのうのお前も倒しに行くでシュ。
04	まだまだ動きがカタイでシュ。	15	時間も空間もないのでシュ。 あるのはシュマゴラスだけでシュ。
05	物体のくせにやるでシュね。	16	お前にはシュマゴラスはどんなかたちに見えたでシュか?
06	スリルとサスペンス、そしてシュマゴラスでシュ。	17	消えて無くなればみな同じでシュ。
07	物体のくせにやるでシュね。	18	光も闇もみんな消しまシュ。 もちろんお前もでシュ。
08	スリルとサスペンス、そしてシュマゴラスでシュ。	19	同じゲンシのリズムでシュ。 フィール・ザ・ビートでシュ。
09	でわ、いただきまあシュ。	20	ヒフのぬめりがアマイでシュ。クコーン失敗でシュ。
10	これからきのうのお前も倒して行くでシュ。	21	つぶらなヒトミ・・・愛をかんじまシュ。
11	時間も空間もないでシュ。 あるのはシュマゴラスだけでシュ。	22	

「～でシュ」言葉で多くの人々を脳死にいたらしめたシュマゴラスです。カプコンでは、セリフのように聞こえるものは実は全て鳴き声なのではないかという説もありますが真偽は不明です。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
19	19	19	19	19	20	20	20	20	20	21	21	21	21	21	20

ブラックハート

01	これが勝利といえるのか?・・・退屈なものだな。	12	真の地獄とは何か、教えて欲しいか?
02	驚いたかね?死はいつでも突然に訪れるものだ。	13	苦しいか?・・・そうか、良かった。
03	「地獄に仏」?・・・悪い冗談だな。	14	生命だと?あいにく俺は持ち合わせていないが・・・。
04	俺は地獄の皇子ブラックハート。 おまえの名など知る必要はない。	15	正気と狂気のはざまを見たことがあるかね?
05	おまえが負けたわけではない。 俺に憎しみが勝っただけだ。	16	死・・・それもまた一つの道だ。さあ、案内してやろう。
06	面白い・・・。おまえの魂には、熱い何かがある。	17	悪魔と死神、どちらを紹介して欲しいかね?
07	なぜ、おまえは戦うのだ? それほどまでに死にたいのか?よろしい、では・・・。	18	心の中の暗闇を見つめるのだ・・・
08	故郷へ帰るのだな。俺は地獄からも追放された身分・・・。	19	我こそはブラックハート。おまえは、誰だ?
09	おびえることはない。　恐怖に身をまかせるのだ。	20	真似たければ、真似るがいい。 俺と同じ苦しみを味わうことになるだろう。
10	まだ立ち上がるのか? しょせんこの世は絶望に満ちているのに!	21	・・・狂気がおまえにはかんじられない・・・。
11	闘いに理由などありはしない。 あるのはただ、憎しみだけだ。	22	ニセ物・・・それともまぼろしか? 消えろ!これ異常俺を狂わせるな!

ブラックハートは彼の父・悪魔王メフィストに正気を奪われてしまいます。ちなみにサノスのステージの背景でお手玉をしている人物は、エンディングとは姿が違いますがメフィスト本人です。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
19	19	19	19	20	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22

ドクター・ドーム

01	余は満足じゃ。	12	アリを避けて歩くゾウはいまい?
02	くだらぬ、くだらぬ戦いだ。なぜ負けるために戦う?	13	余は勝つために生まれてきたのだ。
03	知りたいものだ、敗北とはどんな気分のものか。	14	ジェムはふさわしいものが持たねばならぬ。
04	余の名はドーム。貴公の墓石にでも刻むがよい。	15	敗者と勝者、生まれたときから運命は決まっておった。
05	死を賭す覚悟とはかくも美しく悲しいものなのか・・・	16	己を知らぬとは幸せなものだ。 無謀なことでも恐れずにすむ。
06	貴公と余では属す世界が違うのだ。	17	断末魔の叫び声ほど素晴らしいシンフォニーはない。
07	貴公に名誉ある死を贈ろう。	18	断末魔の叫び声ほど素晴らしいシンフォニーはない。
08	死は止められぬ。さらばじゃ・・・	19	ウム、さすが余のダミーロボット。 次は戦いかたをプログラムしてやるとするか。
09	良い思い出になったわ。 貴公にとっては最期の思い出だがな・・・	20	貴公を倒すすべをしるのは、余しかおらぬ。
10	近う寄れ。貴公の無様な死に顔が見たい。	21	マスクの下の顔までは、同じではないのだな・・・
11	魔力と科学をともに極めた、 余にかなうとでも思ったか?	22	ああ、なんじまがいものよ、愛すべき愚かしさよ。 いま、なんじに最期のひとときをあたえん。

お殿さまな感じのドームはボスキャラなので同キャラ対戦はゲームセンターでは起きません。同キャラ用のものは幻のメッセージなのです。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
19	19	19	19	20	20	20	20	21	21	21	21	22	22	22	22

サノス

01	くだらぬ。出し物はそれだけか。	12	おまえの、そして全宇宙の運命は ワシの手の中にある・・・
02	キサマの運命は神のみぞ知る。すなわちワシのことだ。	13	全能の神サノスに逆らうものには死を! それがサノスの意志だ!
03	キサマごとき、ひまつぶしにもならんわ!	14	Oh　my　god!と叫ぶがよい。許可する。
04	全てのジェムを手にした今、ワシに敵はおらん!	15	次元のはざまで時がおわるまでもがき苦しむがいい。
05	これまでまたサノス城のオブジェが増えたわい。	16	これからはアルタイルの赤ガエルとして 第2の人生を歩むがよい。
06	自分でいうのもなんだが神とはあんがい無慈悲なものだ。	17	ワシは神さえもしたがえる。
07	たとえどれほど強くても それより強いものが必ずいるのだ。	18	いまわしきそのすがた、 トミチンドリアにでも転生するのじゃ!
08	このワシにたてつく気か!それなら覚悟せよ!	19	ニセ者めが・・・消えよ!宇宙のチリと消えよ!
09	さすがに、ジェムは持つべき者の手に帰るのう!	20	ワシ自身ですら、このワシの敵ではないのう! この宇宙、恐れるものは何も、なーにもないのう!?
10	残念だったな。 世界の滅亡を見ることなく死ぬとは・・・	21	
11	滅びよ!	22	

同じく幻の同キャラメッセージをもつサノスです。その部分に謎の生物の名前が入っていますがこれは内輪ネタで、「サノスの一人称は『朕』であるべきだ!」と主張した企画マンがつけられてしまったあだ名です。

メッセージ選択テーブル

楽勝時															
01	01	01	01	02	02	02	02	03	03	03	03	04	04	04	04
辛勝時															
05	05	05	05	06	06	06	06	07	07	07	07	08	08	08	08
通常時															
09	09	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	16	17	18
同キャラ															
18	18	18	18	18	19	19	19	19	19	20	20	20	20	20	18

必殺技タイムチャート

ここでは、各キャラクターの必殺技のタイムチャートを紹介する。

チャート中の数字は単位を1／60秒とする時間を示しており、単位のない場合、例えば「攻撃20」とあれば、攻撃時間が20／60秒持続するということを意味している。

コメント中にある○割り込みというのは、1割り込みが1／60秒と等値。

やられと表記されるのは、キャラクター本体の「やられ判定」のことだ。

特に表記のない技の場合、本体にやられ判定がある。

スパイダーマンのスパイダースティングなどのように、部分的にやられ判定がない技は、その間無敵であることを示している。

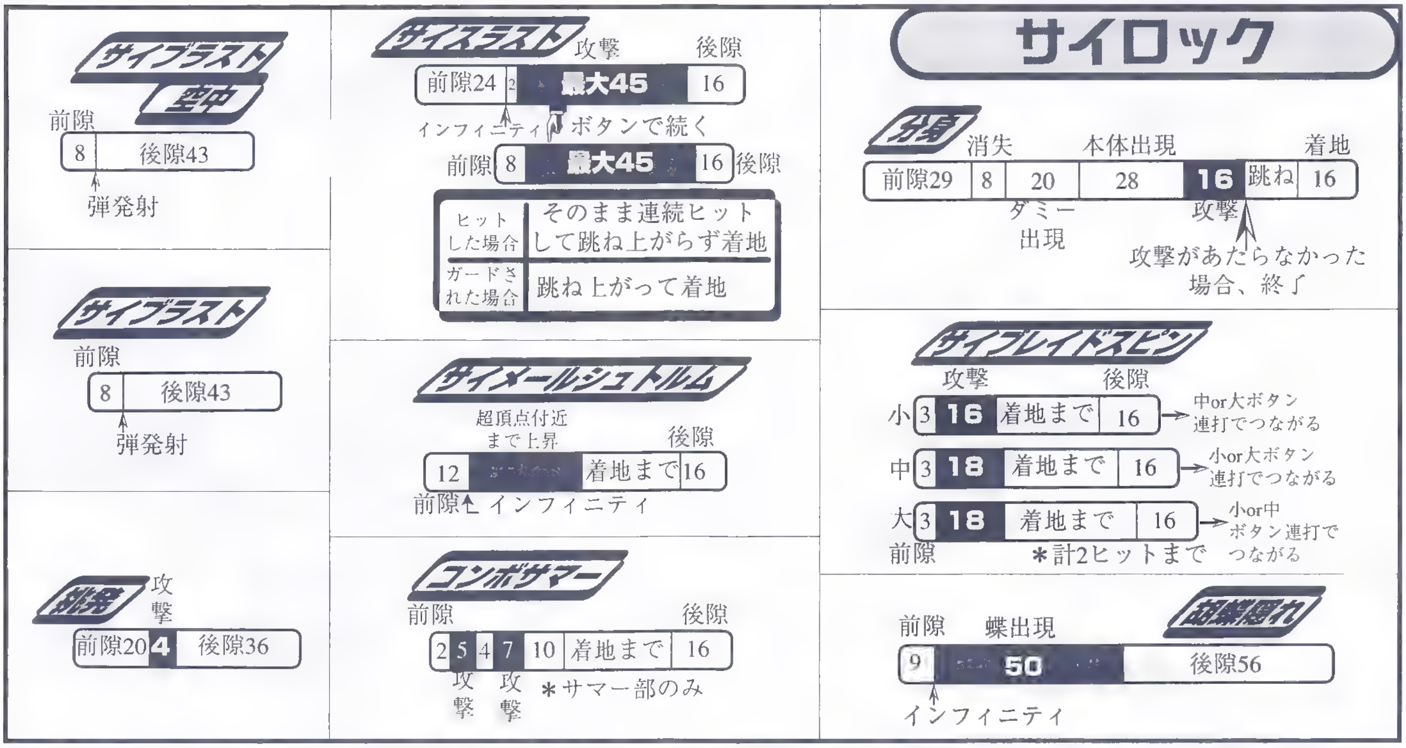
また、チャート中、黒地の部分は、攻撃判定が発生している部分であることを意味している。

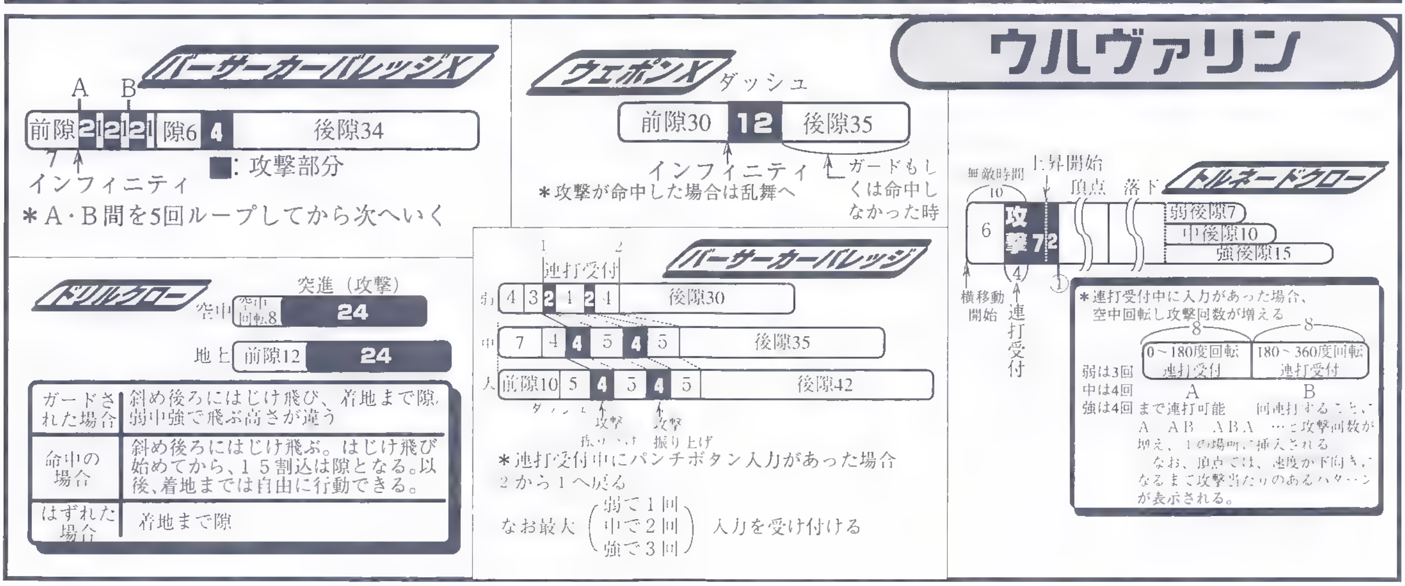
ちなみに、飛び道具系の技の場合、弾のほうのみに攻撃判定が発生していることがほとんど。

その場合、弾のほうのタイムチャートを掲載していない限り、見かけ上攻撃判定がない技になっている。

攻撃発生前後にある隙は、前隙、後隙の2つに分類した。サノスのガントレットリアリティなどのように硬直と表現したほうが適切と思われる場合でも、あえて後隙と表記した。

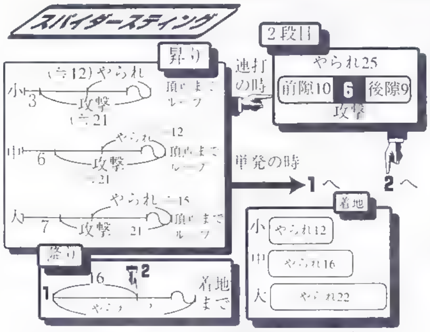
なお都合により、インフィニティ・カウンターのタイムチャートは割愛させて頂いた。





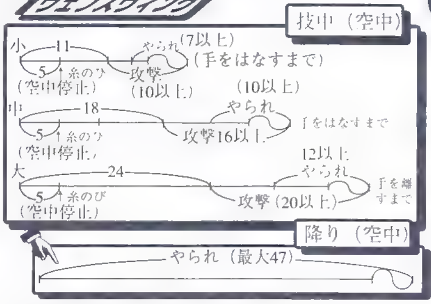
スパイダーマン

スパイダースティング



＊２段目をスカッた時、着地後のスキが必ず'大'のスキになる。

ウェブスウィング



＊降りの割り込みは技を出した高さにより短くなります。最後がループになっていますが、実はループせずにジャンプ降りになります

ウェブボール

地上

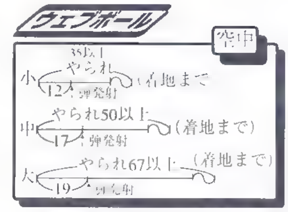
小	10	後隙35
中	隙16	後隙39
大	前隙22	後隙44

↑弾発射

相手のかたまり時間　小…17　中…28　大…60

＊スピードは、小中大とも同じ

ウェブボール



＊スピードは、小中大とも同じ

マキシマムスパイダー

始めの回転　やられ（30以上）　インフィニティ（壁に付くまでか30たったら）

終わる条件

- 5Hitした時
- 最初の1発が当たらなかった時
- 技中にコンボが途切れた時

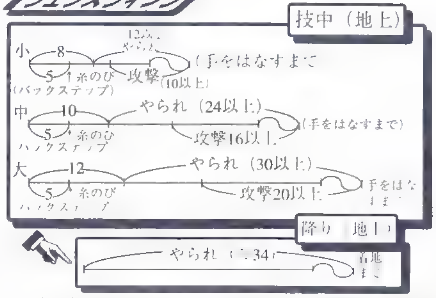
狙う方法

最初の1発目はレバーで斜上、斜下、真横の3方向（地上と空中では多少の誤差有り）

技中は壁から飛ぶとき64方向で狙い、7ごとに方向を補正。ヒットした後の跳ね返りは、ランダムで直接狙うときと反射するときとある

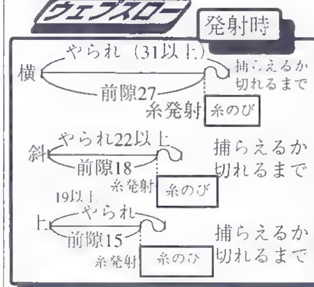
＊技中の割込数、失敗した時の隙に関しては、その時のプレイヤーの位置により大きく変化する。が、着地してフットワークのポーズになるまでは隙。

ウェブスウィング



＊降りは着地した時点で、パターンが途中であっても着地スキになる

ウェブスロー



ミスの時

	やられ
横・斜	24
上	26

ジャガーノート

アースクエイクパンチ

	前隙	攻撃	後隙
小	17	42	4
中	18	50	4
大	19	58	4

↑弾発射

ジャガーノートヘッドクラッシュ

隙		突進	
4	2	最大80	後隙50

↑インフィニティ

ジャガーノートボディプレス

			攻撃着地まで	
小	1	8		後隙32
中	4	8		後隙36
大	6	8		後隙40

↑ジャンプ

自爆の隙

小	46
中	50
大	54

スーパーリフト

持ち上げ部	40	
もの投げ部	21	33

↑投げる　攻撃

＊持ち上げに攻撃の当たりは無い

ジャガーノートパンチ

	前隙	パンチ		
小	12	12		後隙41
中	12	7	9	後隙48
大	12	10	9	後隙62

↑ダッシュ

サイトラックパワーアップ

隙40

アイアンマン

プロトンキャノン

ガン出現中	ガン落下	インフィニティ ビーム発射	ビーム細	
16		120	10	後隙48

ユニビーム

	前隙	効果	ビーム発射	
小	8	10	19	後隙23
中	12	10	24	後隙25
大	15	10	32	後隙27

ユニビーム 空中

	前隙	効果	ビーム発射	
小	8	10	19	後隙20
中	10	10	24	後隙20
大	14	10	32	後隙20

リパルサーブラスト

	前隙	ビーム発射		後隙
小	4	32	光玉本体40	4
中	6	40	光玉本体40	4
大	8	48	光玉本体40	4

飛行

前隙11

スマートボム

小中大　空中とも

前隙25	後隙23

↑発射

E.Mディスラプター

	前隙	攻撃	後隙
小	6	24	後隙34
中	8	26	後隙35
大	10	32	後隙37

ジャンプ大パンチ

前隙	後隙
14	後隙41

前隙↑弾発射

ハイパーグラビテーション

前隙	後隙
10	後隙60

弾発射	出現	移動	消失
	16	移動32	11

マグニートー

マグネティックテンペスト

インフィニティ

前隙		後隙
前隙17	14	後隙53

弾セット↑ ↑弾発射

マグネティックショックウェーブ

インフィニティ

前隙		攻撃	後隙
前隙18	6	24	後隙60

↑弾発射 攻撃

飛行

前隙30

ガンマチャージ 地上

*方向転換は攻撃中受け付ける。ただし、小中大攻撃が始まって8割込は受け付けない

	前隙	攻撃	後隙
小	7	16	後隙24
中	8	26	後隙28
大	9	36	後隙32

ガンマスラム

	前隙				攻撃
小	14	3	7	13	39
中	14	3	8	14	42
大	14	3	10	15	45

■：攻撃部分

ハルク

ガンマクラッシュ

前隙		上昇(地面まで)	落下	跳ね返り(地面まで)		後隙
10	2	上昇24	落下	16		8

インフィニティ 着地 余韻 着地

ガンマチャージ 地上 2段目を真上へ

	前隙	攻撃	後隙
小	12	20	6
中	12	30	6
大	12	40	6

ガンマチャージ 対空

	前隙	攻撃	後隙
小	8	16	6
中	8	24	6
大	8	32	6

ガンマトルネード

	前隙	攻撃	後隙
小	前隙10	4	後隙26
中	前隙12	6	後隙32
大	前隙14	8	後隙36

*攻撃がヒットすれば投げになる

ガンマチャージ 地上 2段目を前斜めへ

	前隙	攻撃	後隙
小	12	20	6
中	12	30	6
大	12	40	6

ガンマチャージ 対空 2段目を真上へ

	前隙	攻撃	後隙
小	8	16	6
中	8	24	6
大	8	32	6

地面持ち上げ投げ

	前隙	攻撃		
持ち上げ部	前隙10	5	5	22

投げ部	14	38

↑投げ

ガンマチャージ 地上 2段目を逆斜めへ

	前隙	攻撃	後隙
小	前隙16	20	6
中	前隙16	30	6
大	前隙16	40	6

ガンマチャージ 対空 2段目を左・左上・右・右上へ

	前隙	攻撃	後隙
小	前隙12	攻撃16	6
中	前隙12	攻撃24	6
大	前隙12	攻撃32	6

キャプテン・アメリカ

シールドスラッシュ

攻撃

小 前隙9 4 後隙30

中 前隙9 4 後隙34

大 前隙9 後隙32

投げる

＊小中は本体ヒット有り。本体でヒットしなかった場合は盾投げ。

側転

前隙31

ファイナルジャスティス

前隙19 後隙28

攻撃（着地まで）

インフィニティ

チャージングスター

小 6 16 後隙22

中 8 22 後隙24

大 10 28 後隙26

前隙 攻撃

シールドスラッシュ

JEM効果中

攻撃

前隙8 4 後隙18

＊ジェムパワーアップ中に変わるのは地上（中）のみ

スターズ&ストライプス 盾なし

小 2 18 着地まで 10

中 2 20 着地まで 10

大 2 30 着地まで 10

前隙 攻撃 後隙

チャージングスター

JEM効果中

小 6 16 後隙22

中 8 22 後隙24

大 10 28 後隙26

前隙 攻撃

スターズ&ストライプス

前隙 JEM効果中 後隙

小 2 8 13 18 10

中 2 8 10 8 6 20 10

大 2 8 13 8 8 22 10

攻撃 攻撃 攻撃 着地まで

スターズ&ストライプス 盾あり

小 2 18 着地まで 10

中 2 26 着地まで 10

大 2 26 着地まで 10

前隙 攻撃 後隙

シールドスラッシュ 空中

小 前隙9 4 後隙26

中 前隙9 8 後隙22

大 前隙9 4 後隙26

シュマゴラス

ミスティックスマッシュ

まるまり 2

後隙 やられ（24）

トゲ発生までの待ち時間

	小	中	大
地上	1	18	18
空中	1	12	15

ディバイタリゼーション

やられ（14）

つかみ行動 6 8

つかみ

失敗 やられ（19）

カオスディメンション

やられ（22）

前隙 後隙

ホーズ 6 8 8

攻撃

インフィニティ フラッシュ

つかみ

前隙

立ち 5 4 後隙19

攻撃

空中 5 4 後隙15

座り 5 4 後隙13

＊全てやられ有り

＊カオスディメンション有効時間420

ミスティックステア

小 中 大 2 やられ（54）

弾生む 10

目玉発生

ブラックハート

ダークサンダー

前隙20 25 後隙24

攻撃

ゼロカウンターダークサンダー中と同じ

ビーム方向

小	斜め下
中	水平
大	斜め上

インフェルノ

前隙

17 後隙71

弾発射 1 20 11

着弾まで 攻撃 消失

ハートオブダークネス

インフィニティ 攻撃

前隙124 180

空中で元にもどる

弾発射

着弾まで

アーマゲドン

インフィニティ

1 14 後隙84

攻撃←基本値14 連打で増える

ドクター・ドゥーム

フォトンショット
前隙
| 10 | 後隙50 |
弾発射

ビーム 攻撃
| 前隙18 | **25** | 後隙33 |

ビーム 攻撃 空中
| 前隙20 | **20** | 後隙20 |

飛行
| 前隙30 |

フォトンアレイ 空中
インフィニティ
| 4 | 8 | 後隙60 |
前隙
弾発射

フォトンショット 空中
前隙
| 12 | 後隙60 |
弾発射

モレキュラーシールド
前隙
辺りを回っている
| 8 | 48 | 48 | 48 |
岩を出し続ける
岩飛んでいく

フォトンアレイ
インフィニティ
| 12 | 12 | 後隙75 |
前隙
弾発射

サノス

タイタニッククラッシュ
小 | 8 | **16** | 21+α | 16 |
中 | 10 | **24** | 21+α | 後隙20 |
大 | 12 | **31** | 21+α | 後隙24 |
前隙　突進　突進の隙
＊地上で出した場合のみ後隙がある。
+α：突進の速度が0になるまで隙にしている。

ガントレットマインド
ポーズ
| 12 | 後隙60 |
インフィニティ
＊マインド空間持続時間は420割込

デススフィア
小 | 前隙20 | 後隙30 |
中 | 前隙23 | 後隙36 |
大 | 前隙26 | 後隙40 |
窒息弾発射

＊拘束時間は180割込。ただし、
レバガチャ1回につき3割込
ボタン　1回につき1割込
早く復活することができる。

ガントレットリアリティ
前隙 インフィニティ
サノス | 12 | I | 後隙120 |
壁出現 | 上昇18 | 停止20 | 移動 | 停止30 |
攻撃 | 4 | | |
2割込ごとに攻撃セット
8割込ごとに攻撃セット

ガントレットスペース
前隙
サノス | 17 | 後隙210 |
インフィニティ
ブラックホール | 17 | **95** | 消失80 |
攻撃
| 28 | **92** | 消失60 |
出現　攻撃

＊攻撃期間は4割込ごとに岩を2個ずつ発生させる。この時、一つは割込ごとに「攻撃当たり有り」で、もうひとつは「無し」である。また、「攻撃当たり有りの岩」は4割込ごとに「削り有り」と「削り無し」が交互に現れる。つまり岩は、

当たり有り・削り有り	1	比較的大きめの岩
当たり有り・削り無し	1	比較的大きめの岩
当たり無し	2	比較的小さめの岩

の割合で発生する

ガントレットタイム
インフィニティ
前隙
サノス | 12 | I | 後隙120 |
タイム柱出現、移動開始
＊タイム効果継続時間：420割込（7秒）

ガントレットパワー
インフィニティ
前隙
サノス | 12 | 1 | 5 | 後隙62 |
投げる
太陽玉 | 5 | **48** | |
出現　画面外へ

＊ホーミング中、もしくはガードすればホーミングは終わり、その時の方向に真っ直ぐ飛んでいく。なお、最大でも3ヒットしかしない。

ガントレットソウル
インフィニティ
サノス | ポーズ12 | 1 |
ビーム発射

＊ビームは8割込の間、ホーミングして敵を捕まえる。拘束時間は120割込。拘束した相手からは、計7回体力吸収を行う。1回の吸収は4。ガードされたときや吸収後、ビームが戻る時間は出ている「つなぎ」（シェル）の数による。1つ戻るのに3割込かかる。ビームが戻った後、サノスは30割込硬直する

マーヴル・スーパーボイスコレクション

キャラクターがゲーム中にしゃべるセリフを網羅。これで、今日から「重いこんだら」現象に悩まされることも、なくなったってわけだね。ところで、声優さんは1人何役もこなしていることがほとんど。ほほう、これとこれが同じ声優さんなのか、興味深いこと請け合い(多分)。リスト左端に必殺技の名前があるのは、その必殺技を出したときに発声するボイスという意味だ。

ハルク
声優：Mr.Andrew Jackson

ガンマクラッシュ：「Gamma Crush!」
ガンマチャージ：「Gamma Charge!」
登場時：「Let's Rock!」
勝利時：「Who'sNext?」

シュマゴラス
声優：Mr.Frank Perry

ミスティックステア：「Mystic Stare!」
カオスディメンジョン：「Chaos Dimension!」
勝利時：「Waste of Flesh!」

サノス
声優：Mr.Andrew Jackson

登場時：「Pray!」
勝利時：「Destiny Awayts!」
勝利時：「Thanos Reigns!」

ウルヴァリン
声優：Mr.Cal Dodd

トルネードクロー：「Tornade Claw!」
ドリルクロー：「Drill Claw!」
バーサーカーバレッジ：「Berserker Barrage!!」
登場時：「Let's Go,Bub!」
勝利時：「Rookie!」

アイアンマン
声優：Mr.Chris Britton

ユニビーム：「Uni Beam!」
スマートボム：「Smart Bomb!」
リパルサーブラスト：「Repulsor Blast!」
プロトンキャノン：「Proton Cannon!!」
勝利時：「Sperior Tech!」

ブラックハート
声優：Mr.Jaimz Woolvet

ダークサンダー：「Dark Thunder!」
インフェルノ：「Inferno!」
アーマゲドン：「Armagedon!!」
勝利時：「BlackHeart Rises!」
勝利時：「Hahaha!」

ジャガーノート
声優：Mr.Rick Bennett

アースクェイクパンチ：「Earthquake」
ジャガーノートパンチ：「Juggernaut Punch!」
ジャガーノートヘッドクラッシュ：「Head Crush!」
サイトラックパワーアップ：「Power Up!」
勝利時：「I'm Unstoppable!」
勝利時：「I'm Juggernaut!」

キャプテン・アメリカ
声優：Mr.Cal Dodd

シールドスラッシュ：「Shield Slash!」
スターズ&ストライプス：「Stars & Stripes!」
チャージングスター：「Charging Star!」
ファイナルジャスティス：「Final Justice!!」
勝利時：「Freedom Prevails!」
勝利時：「Thumbs Up Soldier!」
勝利時：「Victory!」

ドクター・ドゥーム
声優：Mr.Lome Kennedy

モレキュラーシールド：「Molecular Shield!」
フォトンショット：「Photon Shot!」
フォトンアレイ：「Photon Array!!」
登場時：「Now You Face Doom!」
勝利時：「Another Victory!」
勝利時：「Hahaha!」

スパイダーマン
声優：Mr.Patrick Chilvers

ウェブボール：「Web Ball!」
ウェブスイング：「Web Swing!」
ウェブスロー：「Web Throw!」
スパイダースティング：「SpiderSting!」
マキシマムスパイダー：「Maximum Spider!!」
挑発時：「C'mon!」
挑発時：「Hey!」
挑発時：「Do Your Job!」
ラウンド勝利時：「Spider Sense Tingling!」
勝利時：「One For J.J.!」
登場時：「Show Time!」

マグニートー
声優：Mr.Lome Kennedy

EMディスラプター：「EM-Distruptor!」
ハイパーグラビテーション：「Hyper Grav.!」
スペースジェム使用時：「Force Field!」
マグネティックテンペスト：「Magnetic Tempest!」
マグネティックショックウェーブ：「Shock Wave!」
登場時：「Play Time is Ended!」
勝利時：「Begone!」
勝利時：「I'm Spreme!」

サイロック
声優：Ms.Catherine Disher

サイブレイドスピン：「Psy Blade!」
サイブラスト：「Psy Blast!」
サイスラスト：「Psy Thrust!」
サイメイルシュトルム：「Maelstorm!!」
忍術：「Ninjutsu!!」
胡蝶隠れ：「Kochou-Gakure!!」
挑発時：「C'mon!」
勝利時：「No Sweat!」

MARVEL SUPER HEROES

システム・知識早見表

チェーンコンボ一覧表

スパイダーマン	小→中→大
キャプテン・アメリカ	小→中→大
アイアンマン	小→中→大
ハルク	小→中or小→大
ウルヴァリン	小P→小K→中P→中K→大P→大K
サイロック	小P→小K→中P→中K→大P→大K
ブラックハート	K→P
シュマゴラス	P→K
ジャガーノート	小→中or小→大
マグニートー	K→P

インフィニティゲージストック数

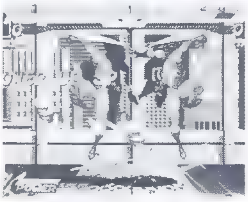
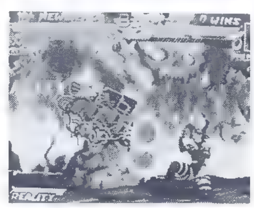
スパイダーマン	キャプテン・アメリカ	アイアンマン	ハルク	ウルヴァリン	サイロック	ブラックハート	シュマゴラス	ジャガーノート	マグニートー
3	2	2	3	3	3	1	1	2	3

インフィニティスペシャル返し技表

注：マグネティックテンペストとアーマゲドンは、以前本誌No.160に掲載されたとおり、返し技がありませんので割愛させていただきます。

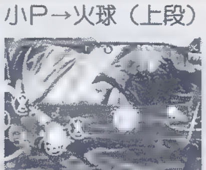
	キャプテン・アメリカ	スパイダーマン	アイアンマン	ウルヴァリン	サイロック	ジャガーノート	マグニートー	ブラックハート	ハルク	シュマゴラス
ファイナルジャスティス	しゃがみ小キック・大キック→シールドスラッシュ中	大キック	しゃがみ中パンチ	ダッシュ→チェーンコンボ	しゃがみ大パンチ	しゃがみ中キック→ジャガーノートパンチ小	しゃがみ大パンチ	中パンチ	チェーンコンボ	ダッシュ→チェーンコンボ
マキシマムスパイダー	ファイナルジャスティス	●ダッシュ→チェーン ●マキシマムスパイダー	●ダッシュ→しゃがみ中パンチ ●プロトンキャノン	●ダッシュ→チェーンコンボ ●ウェポンX	●チェーンコンボ ●サイスラスト	●レバー入れ大パンチ ●ジャガーノートパンチ大	ダッシュ→しゃがみ大パンチ	ハートオブダークネス	ガンマチャージ	ダッシュ→チェーンコンボ
プロトンキャノン	ファイナルジャスティス	●ダッシュ→大キック ●マキシマムスパイダー	●ダッシュ→しゃがみ中パンチ ●ユニビーム	ウェポンX	●ダッシュ→大キック ●チェーンコンボ	ダッシュ→レバー前大パンチ	E-Mディスラプター大	しゃがみ中パンチ	ガンマチャージ	ダッシュ→チェーンコンボ
ウェポンX	ファイナルジャスティス	チェーンコンボ	●ダッシュ→しゃがみ中パンチ ●ユニビーム	●バーサーカーバレッジ（X） ●大キック	チェーンコンボ	●レバー前大パンチ ●ジャガーノートヘッドクラッシュ	しゃがみ大パンチ	中パンチ	●ガンマチャージ ●ガンマクラッシュ	チェーンコンボ
バーサーカーバレッジX	●ダッシュ→チェーン●大パンチ ●ファイナルジャスティス	ダッシュ→チェーンコンボ	ダッシュ→チェーンコンボ	ダッシュ→チェーンコンボ	ダッシュ→チェーンコンボ	ジャガーノートヘッドクラッシュ	ダッシュ→しゃがみ大パンチ	なし	なし	しゃがみ中キック
サイスラスト	ファイナルジャスティス	ダッシュ→チェーンコンボ	●ダッシュ→しゃがみ中パンチ ●プロトンキャノン	●ダッシュ→チェーンコンボ ●ウェポンX	●ダッシュ→チェーンコンボ ●しゃがみ大パンチ	●ダッシュ→レバー前大パンチ ●ジャガーノートヘッドクラッシュ	ダッシュ→しゃがみ大パンチ	ハートオブダークネス	ガンマチャージ	ダッシュ→チェーンコンボ
胡蝶隠れ	●ダッシュ→チェーン●大パンチ ●ファイナルジャスティス	ダッシュ→チェーンコンボ	●ダッシュ→チェーンコンボ ●ユニビーム	●ダッシュ→チェーンコンボ ●バーサーカーバレッジ（X）	●ダッシュ→チェーンコンボ ●サイスラスト	●しゃがみ中キック→ジャガーノートパンチ●ジャガーノートヘッドクラッシュ	ダッシュ→しゃがみ大パンチ ●E-Mディスラプター大	なし	なし	●ダッシュ→チェーンコンボ ●ダッシュ→カメオディメンジョン
ジャガーノートヘッドクラッシュ	ファイナルジャスティス	ダッシュ→チェーンコンボ	●ダッシュ→しゃがみ小キック→しゃがみ中パンチ	ダッシュ→チェーンコンボ	チェーンコンボ	●小キック→レバー前大パンチ ●ジャガーノートヘッドクラッシュ	E-Mディスラプター大	ダッシュ→チェーンコンボ	チェーンコンボ	●ダッシュ→チェーンコンボ（近距離のみ）
マグネティックショックウェイブ	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
ハートオブダークネス	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
ガンマクラッシュ	ファイナルジャスティス	チェーンコンボ	●ダッシュ→しゃがみ中パンチ ●ユニビーム●プロトンキャノン	●バーサーカーバレッジ（X） ●大キック	ダッシュ→チェーンコンボ	●ダッシュ→レバー前大パンチ ●ジャガーノートヘッドクラッシュ	●ダッシュ→大パンチ ●ハイパーグラビテーション	●ダッシュ→中パンチ ●ハートオブダークネス	●ガンマチャージ ●ダッシュ→しゃがみ大パンチ	ダッシュ→チェーンコンボ

得意ジェム一覧表

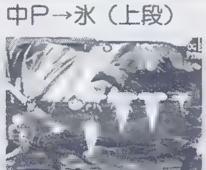
キャラ名			得意ジェムとその効果
スパイダーマン	パワー		ヒット数、威力ともに2倍
キャプテン・アメリカ	パワー		必殺技がパワーアップ
アイアンマン	ソウル		通常技に相手のインフィニティゲージを減少させる電気効果がつく
ハルク	タイム		地上の通常技が3HITになる
ウルヴァリン	パワー		攻撃力を持つ残像がつく
サイロック	パワー		前後に無敵のサイロックがつく
ジャガーノート	スペース		投げ以外は無敵になる
マグニートー	スペース		完全無敵になる
ブラックハート	リアリティ		透明になる
シュマゴラス	タイム		通常技をヒットさせると相手を石化させる

リアリティジェム

小P→火球（上段）



中P→氷（上段）



大P→誘導弾（3発）



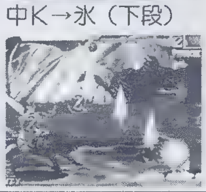
スタート→カボチャ他



小K→火球（下段）



中K→氷（下段）



大K→5WAY



ジェムの使いどころ

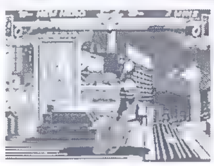
取ったらすぐ使う	相手の得意ジェム パワー リアリティ
使うべき状況になったら	マインド ソウル
どちらともいえない	スペース タイム

エリアルレイブ開始技表

キャプテン・アメリカ

技	Y	X	画面
しゃがみ大パンチ	Y＝35	X＝0	
しゃがみ大パンチ	Y＝35	X＝0	

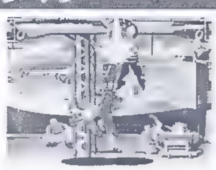
スパイダーマン

技	Y	X	画面
立ち中パンチ	Y＝26	X＝0	
しゃがみ中キック☆	Y＝9.5	X＝0	
しゃがみ中キック→立ち大キック	Y＝32	X＝0	

ハルク

技	Y	X	画面
しゃがみ大パンチ※	Y＝26	X＝0	

アイアンマン

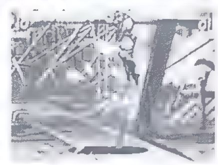
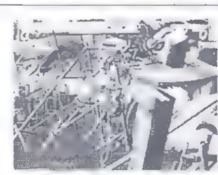
技	Y	X	画面
立ち大キック	Y＝35	X＝0	
しゃがみ中パンチ	Y＝35	X＝8.5	

注：数字の単位はセンチメートルです。
☆＝非エリアル開始技
※＝２発ヒット時のみ
※２＝地上の相手は浮かない

ウルヴァリン

技	Y	X	画面
立ち大キック	Y＝34	X＝7.5	
しゃがみ中パンチ☆	Y＝7.5	X＝－２	
しゃがみ中パンチ→立ち大キック	Y＝37.5	X＝7.5	

サイロック

技	Y	X	画面
しゃがみ大パンチ	Y＝26	X＝0	
しゃがみ中キック☆	Y＝17	X＝２	
しゃがみ中キック→しゃがみ大パンチ	Y＝36	X＝0.5	
ジャンプレバー上大キック（２発ヒット）	Y＝28（35）	X＝３（４）	

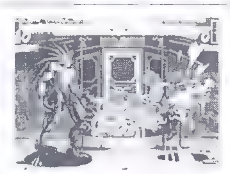
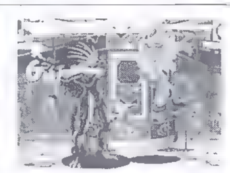
マグニートー

技	Y	X	画面
しゃがみ大パンチ	Y＝26	X＝0	
立ち中パンチ	Y＝26	X＝3.5	

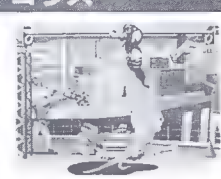
ジャガーノート

技	Y	X	画面
しゃがみ大パンチ※２	Y＝35.5	X＝0	
レバー前大パンチ	Y＝34.5	X＝11	
立ち大パンチ	Y＝36.5	X＝0	

ブラックハート

技	Y	X	画面
立ち中パンチ	Y＝50	X＝12.5	
しゃがみ中パンチ	Y＝14	X＝20	
立ち大パンチ（１発ヒット）	Y＝18	X＝15	
立ち大パンチ（６発ヒット）	Y＝4.5	X＝10	

シュマゴラス

技	Y	X	画面
立ち中キック	Y＝39	X＝0	



INTERVIEW マーブルスーパーヒーローズ インフィニティーインタビュー

毎度おなじみカプコンインタビュー。
今回も大阪は天満橋までおしかけてまいりました。

インフィニティガントレット

ゲーメスト　まず、ストーリー面から質問していきたいと思います。

今回インフィニティガントレットをベースストーリーに選ばれた理由というのをお聞きしたいのですが。

前作はX-MENという、マーヴルならこれ、というものだったと思うのですが。

手塚　アメリカでもメジャーなものはX-MENの方なのですが、日本ではそれほどじゃない、ということと（インフィニティガントレットの方には）スパイダーマンや、ハルクなどの、日本で人気のあるキャラクターが登場するので、そっちの方を選んだということなんです。

船水　かなり昔、一番最初に、マーヴルの方からインフィニティガントレットでいかないかという話がきて、ウチのライセンス担当の方から、「どうや？」っていう話がきたんです。それは、X-MENより先だったと思います。

手塚　かなり古い話なんです。これ。

船水　一回は止めてたんですけど、うちのデザイン室にいる、アメコミに詳しいシェーキーという人間が、いいんではないか、というので。

ゲーメスト　では、どちらかというとマーヴルから持ちかけられた話というわけですか。

船水　そうですね。

ゲーメスト　X-MENの時は（世間の盛り上がりと）タイミングが良かったですよね。

船水　日本でメジャーになったのは、契約を済ませた後だったんですよ。

日本語版の漫画、いろいろ出しましたよね。ああいうのっていうのはX-MENの開発を始めてからなんです。

登場キャラクター

ゲーメスト　インフィニティガントレットをベースとしながらも、そっちには登場しないシュマゴラスが出てきたりするのに、サイロックが出てきたり、原作の方では活躍していたシルバーサーファーが出てきませんね？

手塚　日本においてなんですけど、メジャーとはいっても、シルバーサーファーは、それほど知名度がないということと、ゲームとして一番重視されることは、パっと見た時に何であるかわかるということなんです。X-MENのアイスマンなんかは、見ただけでわかりやすいじゃないですか、同じような外形でもシルバーサーファーだと、サーフボードを持ってへんかったら何だかわからないですよね。作品の中では確かにメジャーですが、攻撃する技にしても、シルバーサーファーだからこれ、っていう感じがイマイチ伝わってこないので、キャラクター性が強いものをマーヴルさんの方と話し合って選ばせてもらいました。ま、女性のキャラは入れたかったのでサイロックを採用しました。手から剣も出てるし、分かりやすいな、ということで。

冨田　シュマゴラスはすごいマイナーなんですよね。

手塚　シュマゴラスの資料は、すんごいボロボロの、3ページぐらいの薄い紙しかなくてね（笑）。

ゲーメスト　シュマゴラスが登場した時、うちにいる結構アメコミが好きな奴にこれは誰だと聞いたら、多分カプコンのオリジナルですよ、といっていたので、カプコンもスゴイことするなぁなどと思ってました（一同爆笑）。

冨田　アメリカロケの時も、マーヴルのキャラなのか、と聞かれました（笑）。

ゲーメスト　誰が見つけてきたんですか？（笑）

冨田　マーヴルユニバースという、こーんなに厚い資料が5冊ぐらいあって、その中にマーヴルのキャラが網羅されているんです。いわゆる事典みたいな年鑑みたいな。

それを見ている時に、形がかなり奇怪で面白いキャラで、これ面白いんちゃうか、という話をしていて。で、マーヴルとの交渉の時に、このキャラクターを使わせてくれ、とかいったら、いやそれは、ちょっと待ってくれ、担当に聞いてみる、って話になって、実はマーヴルの方も誰も知らなかったらしいという（笑）。

ゲーメスト　じゃ、最初に選ばれた時に、身長30mという話は分かっていたのですか？

手塚　その本には、データが書いてあるんですけど、ま、「UNKNOWN」みたいな感じじゃやったんじゃないかな。正体不明。

冨田　身長体重みんな不明やったんじゃないかな。

手塚　向こうで話を聞いたら、彼は形はないんや、ただ、たまたまコミックではこういう形状だったけど、彼は、その人が見る最も怖いものに見えるだけで、実体は伴っていないのだ、とかいわれて（笑）。哲学的な存在だなぁ。

冨田　そういう感じのキャラクターらしいんですよ。

船水　そこらへん、実際にはマーヴル側もキャラクターを切り売りしてんですよ。で、こちらから選べるキャラクターは、かなり限定されていたんです。

このキャラ使いたいな、と思ってもライセンスの関係でとれないんです。このキャラクターは、この会社にライセンスしちゃってるからって。

で、選べるキャラクターは、これとこれとこれといわれて、その中からゲームとして面白そうなキャラをピックアップした中にシュマゴラスがいた、というのが真相です。

冨田　ブラックハートも契約当時はかなりマイナーな、出たばっかりのキャラだったんですよ。パっと見は格好よくって、分かりやすそうなキャラだったんで。いいんちゃうかっていうので選んだんです。ブラックハートもシュマゴラスに匹敵するマイナーキャラだったんです。

船水　うちのアメコミ担当ですら、本当にそれでいいんですか？っていってましたから。

ゲーメスト　ブラックハートの攻撃とかも、ほとんどカプコンで作ったんですか？

手塚　カプコンオリジナルですね。

船水　シュマゴラスの攻撃とかもシュマゴラス担当者の愛の手が（笑）。うちのメインのデザイン担当のAKIMANも、このキャラには愛を感じますといってました（笑）。

角野　もともとシュマゴラスは原作には3カットぐらいしか登場しないんですよ。

手塚　なんか地面にビローンと寝てる絵しかなくて、彼が攻撃するシーンて、足をつかむだけなんですよ（笑）。

冨田　すべて（攻撃パターンは）オリジナルです。

船水　X-MENの時はかなり制限が多かったんですけど、このキャラはこんなことしないとか…。

手塚　ジャガーノートはジャンプしないとか。

重いし、いまだかつて一度もジャンプしたことがないから、跳ばないでくれ、っていうようなね。でもゲーム上どうしても問題があるので、お願いしますというようなことがいろいろあったんです。

船水　そんなようなことがあったんですけど、X-MENがアメリカで評判良かったんで、マーヴル側も、我々をある程度信頼できるというような関係ができたんで、マーヴル・スーパーヒーローズに関しては、ある程度自由な設定というのを許してくれるようになったんです。

ゲーメスト　制作途中のチェックみたいなものは受けられたんですか？

手塚　それはもう…。

冨田　ずっと毎週毎週。

手塚　つくったキャラクターをビデオに撮って、原画を送って…。

冨田　これが小パンチです、っていって、向こうがOKかNOかと応えてきて。

手塚　マーヴルから、キャラクターのデキは最高だが、マーヴルがNOといった技に対しても、しつこく許可を得ようとネバるので、ライセンス先としては最悪の会社だといわれました。

船水　このゲームのキャラクターに関しては、気持ち悪いぐらい誉め言葉がついて。

冨田　スパイダーマンなんか凄かったですよね。今までのあらゆるメディアの中で、一番凄いスパイダーマンらしい動きだとか。

ゲーメスト　ところで、候補に上がっていた中で、ボツになったキャラクターには、どういうものがいたんでしょうか？

冨田　一番大きいのはベノムですかね。その他、ガンビットっていうのも最初は候補だったんですよ。

ジェム

ゲーメスト　パワーアップにジェムを使うというのは、どういう方向性から出てきたのでしょうか？

冨田　ライセンス契約の時に、マーヴルの方からぜひともジェムを使ったフィーチャーを入れてくれないかという話がありまして、そこのところから生まれたことになります。

船水　一番最初はそうだったんですけど、最初の企画段階では、ジェムを使うということ

ゲーメスト

石井ぜんじ　泣く子はさらに号泣の本誌編集長。この人が新幹線に乗ると必ず大雪やらポイント故障やらの事故がおこる。飛行機にでも乗った日にゃあどうなることやらドキドキもんである。

ザンボット杉田　本誌編集部からムック編集部に左遷されてきた編集担当。実は元某アーケードゲーム誌の編集部にいた。モチ肌。

アナーキャー松井　ムック編集担当軍曹。最近、いつも餌をやっている野良猫に夢で馬鹿者といわれた。吉兆か？


船水さん

もはやおなじみカプコン開発の偉い人。ゲーメストのインタビューといえば毎回出席される方なので、なんの関係もないカプコンイラストレーションズのインタビューでおとずれた際にも受付から呼び出されてしまった。毎度お世話になっております。

とだけは決まっていたんです。どういった方向でやっていくかということは決まっていなかったんですが。

ゲーメスト　当初はどういう形で使われていたのでしょうか？

船水　基本的にはジェムを持って…。

冨田　投げつける。

船水　とりあえず、効果も何だかわからない…。

手塚　要は使うということだけは決まっていたんですね。

ゲーメスト　登場のさせかたで、敵が落としていったり飛んできたりというのも…。

船水　2転3転してたんですけど。

角野　最初から持っているというのもありましたよね。

冨田　そうですね、最初から持っているというのもありました。

ゲーメスト　両者とも、同じ種類のジェムを同じ数持っているということですか？

角野　その辺はマーブル側からもいろいろいわれてまして。どーしたらいいのかなぁ、と。

ルーレットみたいに回すべきなのか、同じジェムが2個出たらダメかとか。ライセンス的なものもありまして。

あとはマインドは絶対原作どおりにサノスしか持ってたらダメと、最初はいわれたんです

ゲーメスト　ジェムの扱いはそうとう難しいものがあったのでは？

手塚　個人的にもそうですし、社内的にも、お客さんの評判でも、やっぱりその、シビアな闘いを破壊するものだ、みたいな意見も結構聞かれました。個人的にも、どうすればいいかなぁ、と悩みました。

船水　そいつの持ってるキャラ特性をさらに伸ばしてしまうという恐ろしい現象が起きて、それでバランスを破壊してしまうのではないか、不安がありましたけどね。もともとスピードが速いのにスピードアップしてしまうというような(苦笑)。それが、いけるな、と思ったのは、ZEROとマーヴルを並行して作っている時期があって、そのころ(ZEROを)プレイする機会があった時に、「ジェムがない！」と、ふと思ってしまったんです。ジェムに対して文句はいってるけど、要するにジェムは欲しかったんやなと。で、これはいける、みたいな。その時に確信したんです。

手塚　原則的にパワーアップは欲しいじゃないですか。ただ何となく企画的にスキっと収まってないから嫌という部分もあるのかな、楽しいか楽しくないか、っていったら、それはあった方が楽しいだろうというような…マーヴルは楽しいベクトルを追求しようというタイプのゲームにしようと考えてましたので、その辺できるだけのことをしていこうと。

ゲーメスト　ジェムって自分の好きな時に使えますよね。取った瞬間に発動、というような方向性っていうのは考えなかったんですか？

船水　考えてたんですけどね、奪いあいがまた楽しいから、っていうのもあったんで今の形に落ち着きました。

ゲーメスト　やっぱり落とす条件は試行錯誤されたんですか？

手塚　何回も変えましたね。そのたびに「落ちないんですけど」や、「やたら落ちるんです」など苦情が入りまして(笑)。

ゲーメスト　ほかにはどういう条件が考えられていたんですか？

角野　最初はピヨリ値みたいな感じで、落とし値みたいなのが技ごとにあったりして、一定数そのダメージが蓄積されると落ちるようにしていました。

冨田　インフィニティスペシャルを使うと落としたりとか。

船水　最初はほかにも、ぶっ飛びの時になるとか。

冨田　必殺技を当てた時に落とす、というのが一番理想的、わかりやすさ的にも一番いいかな、と思ったんで今のようにしました。

ゲーメスト　実際、欲しいジェムがちょうど手前にある時って、必殺技を使う頻度が異様に増える。狙っていきますよね。

船水　取られて使われる前に無理やり使っちゃう(笑)。

ゲーメスト　使った瞬間無敵にするっていうのは？

使った瞬間不利になるみたいなことは考えなかったんですか？

冨田　そこはゲーム性がどうかという兼ね合いがありますから。

船水　そうしたら使わないんじゃないですか？

もともと、それを使って楽しんでもらいたいっていう考えがあるのに、それが使えなかったら嫌じゃないですか。

手塚　あまりジレンマを持たせたくなかったんです。

ゲームバランス

ゲーメスト　そういう、無敵とか硬直とかがやはり一番気を使いますか？

船水　そうですね。スキが技の後についたり前についたり。サガットだとタイガーブローを使うより立ちアッパーを使え、みたいなことが起こらないようにしなきゃいけないなぁ、という試行錯誤がありました。

必殺技単体だけを考えていると、タイガーブローなんかは全体でバランスが取れているのもしれないけど、サガットの中で見たら、立ちアッパーが強かった、タイガーブローが使えなかったというふうになってしまうと、何のためにあるのか、っていうことになってしまう。

ゲーメスト　結局全体のバランスの中で決めていくということですか。

船水　こんなただでさえ通常技と必殺技と、インフィニティスペシャルみたいな要素がある中でバランスをとるのは大変なのに、さらにもう1つそういうことがあって、その4つの中をバランスを取らなきゃならない、という。

手塚　このゲームほど、このキャラが強いとか弱いというのがバラバラなものがもなかったですね。

船水　全員の名前に、サギとか、強いとかいう言葉がついて。

例えば、「強いダーマン」とか(笑)。

冨田　ハメヴァリンとか。

角野　ズルヴァリンとか。

冨田　サギロックとか、皆でいってましたからね(笑)。

船水　ハメックハートとか。

冨田　キャプテンハメリカとか(笑)。

手塚　皆が皆あれ強すぎるよって、全員が全員いうから、どれが強いねん、って毎日ぐるぐるしてました。

角野　闘い方が人によって全く違ってるんで、ある店ではジャガーノートが30連勝してましたとか、別のところでは、ブラックハートに誰も勝てませんとか。

手塚　企画の部屋に筐体が置いてあったんですが、そこが結構対戦人気が高かったんで、手があいたらそこに集まってバーっとやってて、そこにたまたま通りかかった瞬間に皆から、このキャラが強すぎる、ほら、もうスパイダーマンが5連勝や、あれやられたら絶対返されへんとか、いろいろいわれて。

船水　固められて動かれへんやんとか、これ見てみー、これやった瞬間に投げられれんねんで、とか(笑)。

角野　スパイダーマンは、かなり無敵でしたね。

ゲーメスト　今でも、ゲームセンターでは、スパイダーマンは最強じゃないかっていわれてますけど。

船水　ま、あのキャラが一番メジャーですからね。

手塚　あのキャラクターは使ってほしいから、若干強めにっていうことはちょっとあったんですが。

船水　強さとか、まだわからない人は、とりあえず知っているアレ(スパイダーマン)を選ぶじゃないですか。

手塚　初めてプレイした人がそれで負けたら、やっぱり腹が立つでしょ。それでちょっと強めにしようかと。

ゲーメスト　話はジェムのことに戻りますが、スタートボタンでカボチャが出るじゃないですか。豪鬼人形と…。

冨田　ヤシチとか春麗の腕輪もありますね。あれは最後の方に、詰めたキャラなんで。容量が空いているところに。

ゲーメスト　なぜカボチャなんですか？(笑)

手塚　アメリカらしさを出したというか(笑)。ハロウィンのカボチャです。

ゲーメスト　カボチャは異様にピヨリやすくないですか？

冨田　ピヨリ値は高いです。

手塚　攻撃力は低い。

ゲーメスト　得意ジェムというのは、結構最初からつくろうと思っていたんですか？

手塚　それはゲーメストさんに意見を求めた時に、いわれたアイディアを元に変えていったんですけどね。最初はやっぱり、基本的に全員同じ効果だったんですけど、それじゃ寂しいな、という話が出たのが最初です。

冨田　毎日、日を追って得意ジェムが増えていくという状況にありましたね。

生みの苦しみ

ゲーメスト　実質的な制作期間というのを教えて欲しいのですが。

手塚　ある程度キャラが動いてバランスはともかくとして普通に遊べるようになってから結構時間がかかったんですよね。

船水　いや形になってからは早かったんですよ。X-MENが終わってから本格的に始動したに等しかったんで。そこから実質は1年ぐらい。

本当はX-MENと同時にスタートしてまして、2年半ぐらいかかっているんじゃないですか。その間いろいろと…なにせ、キャラクターを作るのがムチャクチャ大変だったんで。

ゲーメスト　マーヴルの作品って、描き手によって絵が変わるじゃないですか。誰に似せるような形で進めたんですか？

冨田　資料にするのに格好いいのは、ジム・リーですね。



ジム・リーが一番格好いいから。

手塚　でも誰に似せる、という話は特に無かったですね。

冨田　ただ、スクロールの大きいデモの絵とかの絵柄のタッチは、ジム・リーに似せようとしてますね。

ゲーメスト　結構今回、勝利画面のアニタとか、そういうお遊びが多いような気がするんですけど。
船水　プログラマーのお遊びは凄いですね。計画的に入れたものっていのうは、今回ないんで。人が知らないうちにいろいろ何か秘かにやってたな、というような感じで。
手塚　ＲＯＭを焼く時に容量が余ってるんで、中にいろいろ入れておいて、後で何かに使おうか、っていって見てみたら、ちゃっかりすでに使われていたという（苦笑）。
船水　忙しいのに、こんなことばっかりして（笑）。
角野　僕のせいじゃないですから（笑）。
船水　角野は知ってたのに黙ってた最低の奴ですね（笑）。情報を聞いてから、「何〜っ」ていう（笑）。

エリアルレイヴ

ゲーメスト　エリアルレイヴについての質問ですが、あれも最初から考えられていたものなのでしょうか？
手塚　空中戦を重視したい、というのはあったんですけど、最初全然やりにくかったんです。
　で、段々もうちょっといい意味での大味さが欲しいな、という話をしていて、この空中の連続技をやりやすくしたらどうやろ、ってんで、その時にダーっと大改造をしました。最初は、かなりの技巧をもってしても不可能に近いような感じだったんですけど、空中で技をバシバシ入れるのが楽しいなっていうんで、もっとそれをやりやすくしたら、もっといい方向にいくかなぁ、と思ったんです。爽快感を重視したいというか…。


手塚さん
本作のメイン企画マンの方。その性格の明るさと声の大きさは業界屈指であると思われる（新声社比）。

ゲーメスト　浮かせられる技はあらかじめ決まっていて、技によって浮かび上がらせる方向も違いますね。
手塚　それはあとから、決めました。
ゲーメスト　今回はやはりこのエリアルレイヴをウリにしようと思っていたんですか。
冨田　そうですね。最初から取り扱い説明書とかインストラクションカードの方にも大きくうって、皆にこれをメインに遊んでもらおうと考えていました。
手塚　まだ何も決まっていない段階でエリアルレイヴと書いたんですよね、確か。
船水　僕らで遊んでいる段階でも、「エリアルレイヴってなんや？」って。
冨田　それを流行らそうとハッタリで考えたんですよね。
手塚　そん時は、どういう風にさせるかっていうのも考えてなくて。最初は空中コンボとかエアコンボとか、エアコンとかいろいろいってて、これだったら埋もれてしまってて名前が立たへんから、エリアルレイヴだ、これ！とかいってたんですが、皆反対してダサいですよ、とかいわれて（笑）。
　空中コンボという名前じゃピッと立たないっていうか、他にもそういうことができる技があるから、別にＺＥＲＯでも空中コンボでできる技があるから、そういうのと一緒に思われたら困る。ぜひ違う名前を出そうよ、差別化するんや！とかいってる中でエリアルレイヴというものになったんです。しかし、皆間違ってエアリアルレイヴって書いてて（笑）。違うのにとか思いながら、まあいいや俺が悪いかとか思って（笑）。

ゲーメスト　キャラによって浮きが違うのは、重さが関係してるんですか？
手塚　そうですね、相手によって重かったりとかするんで、その場合は変わってきます。
冨田　重さもあるし、殴っている攻撃側の攻撃パワーも違うんで。
ゲーメスト　攻撃値を見ているんですか？
冨田　攻撃値ではなく、パワーっていうのとそれの働くベクトルっていうのが別なんです。
手塚　相手がダッシュしてるとか、ジャンプしてるとか、そういうのでも違います。
　ただ、エリアルレイヴの時には多分絡んでないです。絡まないようにしているはずです。Ｘ-ＭＥＮでベクトルがすべてに絡んで分かりにくいという意見があったんで、今度はわかりやすくしようっていうのがありましたね。
船水　エリアルレイブは、やってる方が楽しいですが、やられてる方はたまらないですね。
一同　（笑）
ゲーメスト　かなり、あのエリアルレイヴって食らってもゲージ減らないですよね。段数の割には。
船水　ジャガーノートとウルヴァリンが闘っていると、ウルヴァリンはジャガーノートの10倍ぐらい技を叩き込んでいるのに、減る量は同じぐらいという…（笑）。
ゲーメスト　あれって入れれば入れるほど攻撃力がマイナスされているんですか？
手塚　コンボ修正値っていうのがあります。
船水　入れれば入れるほど修正値が上がって、受けてる側の防御力が高くなっていくようになってるんです。
ゲーメスト　地上のコンボとダウン時のコンボ、エリアルレイヴそれぞれのコンボ修正値って違うんですか？
手塚　ダウン中は特殊な補正がかかってます。
冨田　攻撃力が１／２になるんです。他は全部一緒です。
手塚　空中は、最終的に変えました。３段目かなんかから。
角野　最初は地上コンボしかなかったんで、空中コンボを入れた瞬間に空中から地上につながるようになって、さらに空中につながったから、コンボ数が飛躍的に上がっちゃったんですよ。で、これはどないかせなあかんなぁ、ということになったんです。それで修正値が高くなるようにしました。

無限コンボ対策

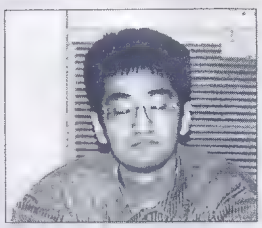
ゲーメスト　今回、死ぬまで入ってしまう無限段コンボの調整はきびしかったと思うのですが？
角野　もう無限は辛かったですよ（苦笑）。特にダッシュがらみの無限を取るのが、もの凄く辛かった。
冨田　サイロックとか、永久にできたんですよね。昇りながらとか。ブラックハートは入れて落ちて入れて…。
角野　ウルヴァリンについては、かなりきつく調整しました。
ゲーメスト　見つけたら、そういうコンボが出なくなるようなプログラムにしてるんですか？
手塚　そういう風にシステム的に、強制的にできないようには基本的にしてなくて、技の攻撃力とかの数値をそういうのができないレベルに落とします。
角野　データ的に調整するんです。
手塚　システム的にできないようにするのは一番簡単なんですけど。
角野　できないようにしたら、ゲームの方向性と、まるで違うことをすることになりますから。
手塚　それはＸ-ＭＥＮじゃねぇとかいわれるような。
船水　無理やりできなくしちゃったら面白くないし、一番簡単なんで…。
手塚　なんか、できそうかなぁ〜っていう方が夢があっていいかなっていう…（笑）。
船水　可能性を持たせつつも…っていうところですね。
手塚　だから、なんべんもなんべんもやりながら、夜中の３時ごろなんか、もう嫌なんですけどね。まだできますよ、とか言われたり（笑）。
冨田　見つけました、とかいって、（テストプレイヤーが）嬉しそうに来るんですよね。
角野　（夜中にコンビニに）買い物に行く途中に、こんなんがありますよ、みたいな。
手塚　人によっては知ってても、いわへんもんな。しばらくしてから、ああいうのもできるんですけどいいですかって、いいことないだろう、そりゃ！（笑）
一同　爆笑
冨田　また寝る時間が…。
ゲーメスト　やっぱりチェーン…、今回もチェーンコンボでいいんですか？
手塚　今回特に名前はないんですよね。
ゲーメスト　チェーンコンボがつながった後、キャンセルで必殺技につながるっていうのも、やっぱり自由度を持たせるために？
冨田　一応必殺技は全てキャンセルで出せるっていうのは、Ｘ-ＭＥＮから受け継いだ特徴なんですが。
手塚　その辺、なるべくルールは単純化したい、っていうのがあったんで、あんまりこの時はこう、っていうんじゃなくて、このゲームの方向性の場合は、特にそういうやり込みゲーマーばっかりを対象にするんじゃなくて、わりと分かりやすいルールにして、なんでもできるんだなぁ、と思わせた方がいいかな、と思ってそういう風にしましたけどね。
船水　何でもできるから、逆に何をしていいかわからない、っていう意見もありましたね。
ゲーメスト　やっぱりＸ-ＭＥＮとは別のものを作ろうとして開発をスタートされているんですか？
船水　スタート時はＸ-ＭＥＮ'（ダッシュ）に近いものだったんですよ、コンセプトは。でも、途中から完成体Ｘ-ＭＥＮというんですかね、そういうコンセプトに変化していきました。
手塚　そういうものを目指すようになりました。
船水　Ｘ-ＭＥＮを発展させたら、こういうものになる、という方向性ですか。
手塚　Ｘ-ＭＥＮっていうのは、「Ｘ-ＭＥＮ思想」普及期ってやつで、インフレ状態で結構イケイケでやってたんですけど、ま、今回は、もうちょっと足が地についたような形にして、例えばスーパージャンプなどは、超有利だったっていうのも、もうちょっとまあ、それればっかりじゃないようにしてみようとか、考えました。

そろそろ細かいつっこみ

ゲーメスト　エンディングなんですけど、あれは一応マーヴルさんの公式ストーリーみたいなものなんですか？



冨田　いえ、一応こういうのがいいんじゃないかなぁ、というのもマーヴルの方にいっておき、こちらで作りました。
　それで話し合ってマーヴルと合意して、このセンでいこう、ということで、今の形になりました。
ゲーメスト　ジャガーノートのエンディングは可哀相ですね（笑）。


冨田さん

企画担当の方。シュマゴラスが好き。愛称はトミチンだそう。

一同　（笑）
冨田　あれはマーヴル側はとIts' cool!!とかGreat!!とかいってましたよ（笑）。面白いって（笑）。
ゲーメスト　キャラによって落差があるんですよね。スパイダーマンなんかは、比較的家庭的なエンディングですよね。
冨田　やっぱりバラエティがあった方が…。ジャガーノートはお笑いキャラですからねえ（笑）。
船水　僕はジャガーノート使ってますんで絶対エンディング見てやろうとしてプレイしてたんですが、当時サノスが最強で絶対倒せない。コンティニューすればするほど難度が上がるっていう（笑）。
手塚　あれは僕が設定を間違ってました。コンティニューしても全然難度が下がらないという。
船水　あれでやる気をなくした（笑）。2000円分ぐらいのクレジット使ったのに…。

CPUのアルゴリズム

ゲーメスト　そういえば、CPUがハンターなどと比較すると若干難しいかな、と思ったんですが。
手塚　キャラクターにもよりますね。使っているキャラクターによって、かなり違うんですけど。
ゲーメスト　1人目、2人目はそうでもないのに、3人目のキャラがやけに強いのは中に営業が入っているからじゃないかって説があるんですけど（笑）。
船水　その噂っていうのは、ウチでは難度曲線と呼んでいるんです。
　心理的に3ステージ目が弱いとダレるんですよ。で、一人目が難しいとムチャクチャ難しいように感じるんです。
　これは、いろいろやってきた中で経験的にわかってきたことなんですけど。
手塚　機能を理解するのが1人目で、楽しいのが2人目で。
船水　多分前に話したと思うんですが、100円で全部最後まで進める、ただ遊ばされるようなゲームだと面白くない。
ゲーメスト　緩急がつくというわけですね。
船水　そうです。緩急があって、いつも、いつ死ぬかというハラハラしてる状態が実は楽しいということなんです。
　で、そこで自分が練習したことによってだんだん安定してくるというような過程が重要で、ただ簡単なゲームよりはインカムがいいし、面白いと、手応えがある、と感じるみたいなんですけど。
　でも、ただ単純に難しいゲームがいいゲームかというと、そうとも限らない。
手塚　気分的には、（マーヴルは）やさしめのゲームかな、と思っていたんですが。
ゲーメスト　難しくはないとは思いますが。最初の方ではすぐ跳んで、いらっしゃいませって感じで、いい人だなぁと思ってたスパイダーマンが後半にいくと、なんじゃこらぁという難度になって出てくるという。
冨田　結構作ってる人の性格が出ますよね。
ゲーメスト　キャラによって、突然恐ろしい攻撃をしてくるのがいますね。ブラックハートなんか、突然ハートオブダークネスでダダダダって…。
冨田　スパイダーマンと同じ人です（笑）、あれ作ったの。飯島さんっていう（笑）。
ゲーメスト　一瞬だけ弱く感じるんだけど、突然襲ってくる。アルゴリズムそのものも変わっちゃうんですか？
手塚　アルゴリズムというべきがどうかわかりませんけど、攻撃パターンが変化するっていうか。
船水　そこにキャラの性格が持たせられる。
手塚　最初から強くして変動しないキャラとか、後半になって、ごっつう強くなるキャラとか、まあ、その辺はいろいろありますけどね。止まったら動かへんけど、普段はメチャ動きが速いとか、そういうのも全部コントロールできるし。
船水　5～6人の人間にそれぞれ作らせたんです。CPUの敵を。
　そしたら、ある人のキャラは、もの凄く正確に全て行動するんですよ。またあるものは、凄く大ざっぱな動きをする。距離とか、とりあえずいっとけ！っていうような…。
　凄く性格が出るんですよ。攻撃が単調な奴とかね。そういうのを、うまくバランスを取っていくのは結構難しいことですね。
ゲーメスト　カプコンさんのゲームの敵って、基本的にあんまりプレイヤーの動きに敏感に反応しないですね。例えば、こちらが技を出したら、それを見てから確実に返せる技を出してくるとか…。
船水　それはストIIシリーズ、スーパーとかXあたりで、ずっとそればっかりやってたでしょ。で、面白くなくなっちゃったじゃないですか、CPU戦が。
　で、それはできる限りしないようにしよう、と。コンピュータだから正確に相手の動きに反応しようと思ったら100%できるじゃないですか。勝てませんよ、そんなの。
手塚　反応キャラだと結局プレイヤーの動きに反応してるだけですから、キャラの個性が出にくいんですしね。
船水　反応キャラにしてくれ、っていう意見も逆にあります、
ゲーメスト　パターンをつくるのに、それを逆手に取りたいってことでしょう。
船水　固い敵って嫌じゃないですか。チクチク返してくる奴も。10人いるくらいの1人がそういうのならいいですけど。全員が全員チクチク返してきたら嫌ですよ。対戦相手を待っている間に死んじゃう。
　CPU戦の時に自分の対戦の動き、っていうようなアルゴリズムをCPU相手に試そうとする時に、途中でプッツ切られる。
　1人あたりのプレイ時間が短くなるから、営業的にはそれで嬉しいのかもしれないですけど、結果的に、長い目で見た時にどうかと考えると…。
　自分でゲームをやりに行ったら分かるじゃないですか。自分が新しいシステムのゲームをやる時、これ、こうやるんだ、って確認する間もなく死んでるしな、っていう…。
　作業の組み立てをしている時が楽しいのかもしれないけど、それが終わると飽きてしまう。
冨田　パズル的なものに近いですね。
手塚　反応キャラを作る方が作り手はラクですからね。
　もう作業的に、この技返せるようにしとこ、とかいうのはアルゴリズムを一つ一つ考えていくよりも簡単にできるから。
船水　間が抜けてるっぽいところを、わざと入れてたりもします。
手塚　こうやるとジャンプしてくるとか。
角野　これをしたら昇龍拳を出してきたり、というようなね。
ゲーメスト　じゃ、狙ってその辺は作っているわけですか。
手塚　一連のテーブルになってるという。
ゲーメスト　話は変わりますが、デモに出てくるエリアルレイヴいかにも、っていうのありますよね、あれっていうのは、やっぱり、こういうのをやって欲しいというメッセージであったりするわけですか。
手塚　カプコン推奨コンボというか（笑）。
ゲーメスト　システム紹介的なものをしたかった、ということですか。
手塚　コマーシャルなんですよ、一番重要な。デモループが回っている時に、やりたいと思ってもらわないと困るんで（笑）。こんなんできるんやったら、やってみようかなっていうのも、あそこに入れておかないと。普通に闘ってるだけじゃ、他のゲームとあまり変わらんなぁと思われちゃいますからね。

マーヴルとの信頼関係

ゲーメスト　キャラカラーについてなんですが、2P色の変化が他のゲームより地味ですよね。あれっていうのは、やっぱりマーヴルとの取り決めで？
角野　マーヴルから指定がきてるんですよ。
ゲーメスト　それでもX-MENの時より大分変わっていると思うんですが。
　マグニートーなんて凄いですよね。
手塚　あれは、かなりビビりましたね。シャレでマーヴルのチェックに出したんですよ。そしたらOKが出てきて（笑）。シャレで、これ絶対無理やろ、っていって…。
冨田　あんまり変わっていないマグニートー、青いマグニートー、水色のマグニートーとかあって…。
手塚　この黄色いマグニートーは絶対無理やろ、って送ったら、これでOKっていってきた。変わったなぁ、マーヴルも、とかいってました（笑）。
一同　爆笑
手塚　最初にハルクの1Pカラーと2Pカラーは、今のハルク（緑）と昔のハルク（グレー）にしたいと頼んだ時に、グリーンハルクとグレーハルクは別のキャラクターなので両方とも緑じゃないとあかんといわれたんですけどね、最終的には昔のハルクの色でもOKだよ、っていうような話になったし。
冨田　信頼されてるなぁ、って感じはありましたですけどね。
手塚　変な色のガンダムが出てきているような話じゃないですか、彼らにしてみれば。
船水　色が違えば、違うガンダムじゃないですか、本来。
一同　爆笑
手塚　青い彗星やのにOKっていってるようなもんですよ（笑）。X-MENの時に信頼してもらって、いいんちゃうかっていうんで許してもらえたんじゃないでしょうかね。
ゲーメスト　色の指定っていうのは、どんな感じでくるんですか？
手塚　色番号でくるんですよ、向こうから（笑）。色番号で何番とか書いてあるんですよ。
ゲーメスト　カラーチップ？
手塚　そう、あれで何番って。
ゲーメスト　モニターで見たら、違う色ですよね（笑）。

シュマゴラス

ゲーメスト　では、キャラごとの話題に移りたいと思います。
　シュマゴラスっていうのは、最初から投げキャラでいこう、という感じだったんですか？
冨田　カオスディメンションって、ちょうど最後についた技だったんですね（笑）。それまでは打撃系の人で、リーチも長いし、目からビームが出るし、最強になるんじゃないかと思って、結構恐れられていたんですけど。
角野　最初つくった段階では、やっぱり異様に強いという感じで、これはまずい、どうしようかといわれたんです。
手塚　あのキャラが異様に強くて、世間中シュマゴラスばっかしやってんのも嫌ですよね。
冨田　シュマゴラス・スーパーヒーローズみたいな感じで

（笑）。

手塚　結構アンケートとかパソコン通信を見てると面白いんですけど、僕はシュマゴラス使ってるんですけど、余りこういう人っていないよね、っていう奴が沢山いるんですよ（笑）。

一同　爆笑

手塚　だから人気がないと思われて、実は隠れ人気が高いという。

冨田　キャラ担当も愛情を込めて作ってますからね。最強にしてくださいって。

手塚　最強じゃない、2番目、2番目。最強にしたら皆に嫌われるから2番目にしてね、って（笑）。

ゲーメスト　語尾のシュ、っていうのはどこから？

手塚　あれは、兼高君。今年入った企画の新人なんですが。
　本当はさっきいったみたいに、哲学的なキャラクターで、そういうもっと深遠な存在らしいんです。

冨田　確か神なんですよ。邪悪な神。

手塚　異次元の邪神。

ゲーメスト　もう一つ話題になってたことで、シュマゴラスはオスかメスか。

冨田　作った人はメスだと思ってたみたいです。ヒロインっていう話らしいです。

船水　見た人が女を恐ろしいと思っていれば女。カミさんが怖かったらカミさんの顔になったりして。

手塚　実体がなくて、見えるのは本人の恐ろしいものの姿をかりたものなんです。



角田さん

プログラム担当の方。他の人のイタズラを知っていてもいわないワルらしい。

　やっぱり向こうではタコが怖がられているんじゃないですか？

ゲーメスト　原作では緑っぽかったという話ですが？

手塚　特にこれも向こうから指定される色はなかったんですよ。緑のアレが。コミックスの奴っていうのは、後で資料をくださいっていった時に送ってもらって、最初の資料では、一切UNKNOWNだったんですよ。何でも決めていいっていわれたんで、それで、色はこっちの方でいいのを選ぼうということになりました。
　緑はハルクとかと、かぶりそうだったんで、その時ピンクの色にしようということになりました。彼の色が一番自由だったんで。

冨田　何やってもいろいろといわれないんですよね。唯一、向こうからNOといわれたのが、踊ったらダメって奴です。
　本当はカオスディメンジョンっていうのは、相手を異次元に引きずり込んで、踊ってダメージを与えるという技だったんですよ（笑）。
　ダメっていわれて、ああいう形になったんです。

ゲージ

ゲーメスト　ゲージのたまりやすい、たまりにくいっていうのは、キャラによって調整されているんですか？

手塚　ええ、調整しています。ストック数どうこうっていうところも同様です。

ゲーメスト　ストック数によって、そのインフィニティの性質が若干変わるようになるという。

手塚　そうですね。エリアルレイヴが入ったらガンガンたまっていくじゃないですか。だから、コンボ数が多いキャラって、どうしてもたまりやすくなって、得になったりしちゃいますんで、その辺の絡みもあってまぁ、入りやすいから、上限はこの辺にしとこうとかそういうのもあったりとか。あっちのインフィニティゲージにもコンボ修正値がかかっていて、攻撃力とは別にゲージも後半たまりにくくなるとか。

船水　ジャガーノートはどうしてもゲージがたまりにくいんですよね。

手塚　どうもジャガーノートに関してはするどい突っ込みがきますね（笑）。

ゲーメスト　ジャガーノートのスーパーアーマー能力の調整って難しかったんじゃないですか？

手塚　あれはかなり、ロケテストからも電話がかかってきて。

冨田　ジャガーノート、何十連勝でしたってね。

手塚　30何連勝したとか。

ゲーメスト　ジャガーノートのグラフィックっていうのはX-MENの時と変わっているんですか？

手塚　基本的には一緒ですけど…。

ゲーメスト　マグニートーとかも同じですか？

冨田　ちょっとパターンが増えてるぐらいで、基本的に同じです。

手塚　後は、やむを得ぬ理由で削るパターンとかも若干ありました。

冨田　微妙なところでチョイチョイと。

手塚　マーヴルの方がX-MENより大きいキャラクターが多かったんで、容量の関係でちょっとだけ削られていると思いますけど。

ゲーメスト　話は削りのことになりますが、X-MENの時と比較して、もの凄く削れる技がなくなりましたね。

手塚　初期はアイアンマンは削り殺しまくっていましたけどね。その辺みんなに削られて死ぬのは納得いかない、という意見があって、そういう調整になってますけど。
　X-MENのスタイルでは削り殺し容認だったんですよね。

ゲーメスト　すると、削りで殺す瞬間がクローズアップされちゃう。

手塚　どっちかというと、削りで余り死んで欲しくなかったんで、なるべく削れないようにちょっとしちゃったっていう感はありますね。

船水　シルバーサムライの削りはひどすぎたなぁ、ありゃ。

海外市場

ゲーメスト　マーヴルも世界市場をかなり意識して作られたゲームだと思うんですけど、そういうものを睨んだ上での苦労っていうとどんなものがありますか？

船水　X-MENとかでも一緒なんですけどね、余りキャラクター自体が国内で愛されてるっていうんじゃないですが、その他、目の前の反響がないってことがありますね。X-MENがアメリカですごく大人気っていっても目の前じゃないですか。
　で、それがどうしてもなかなかつくっているものに対して手応えがないっていうのが、僕の立場からすると、嬉しくないことだなぁと思いますね。
　また、このゲームの関しても、爆発的な人気は日本ではないじゃないですか。で、何で、っていったらアメコミだから、という答えが一番最初に返ってきたりすると、うーんって（苦笑）。特にウチはグラフィックにこっていて、見た目の第一印象を大事にしてるんで、出鼻をくじかれるというのが一番辛いことですね。
　要するに100円を呼び込む力っていうのはグラフィックの第一印象が大きいじゃないですか。で、さっきいったエリアルレイヴのデモにしても、もの凄く細かいところまで気を配ってつくっているにもかかわらず、たったその「なんか嫌」とかそういう感じで嫌われてしまうのが嫌だな、というか残念でしかたない。

ゲーメスト　そういう向こうからのフィールドバックはないんですか？

船水　遅いんですよ。例えば、X-MENが出たのは去年（1994）の年末じゃないですか。反応が返ってきたのは最近ですよ。人気があるよっていうのは最初からいわれてたんですけど、具体的に本当にそうやったんや、と手応えとして分かるのは、ごく最近ですね。ですから1年ぐらいかかるんですよね。その頃にはもう別のゲームを作ってるわけじゃないですか。したら、なんかこう…。

手塚　ガックシした感じですね。

船水　反応がなくて、ガックシした気持ちで次のを作り始めて、よかったんだよアレ、といわれても（苦笑）。

手塚　彼（冨田）は今回海外ロケに行ったんで、その時国内ロケでは、ハメ技がどうこうっていう問題があって、チーム内では雰囲気が盛り上がってなかったんですよ。そんな時に彼が海外ロケに行って、海外ロケでは凄い評判良かったんで。

船水　もの凄い良かったって彼がいっても、皆は自分たちの見てるロケではダメだこりゃ、っというような意識しかないから、いっくらそれを言っても信じてもらえなかったんですよ。

手塚　「凄い喜んでますよ」っていっても、「ああそんなんか…」。

冨田　その時は凄かったんですよ。このまま出してもイケるんじゃないかって思えるほど本当にやってくれたんで、嬉しかったんですけどね。まだ店にはX-MENとかも置いてあって、まだちゃんとやってくれてるんですよ。

手塚　当時はトミチンがウソをいって皆を慰めてるんちゃいますかとかいってましたね（笑）。

船水　どのゲームに関してもそうですけどね。海外受けするゲームはわりと、ダイレクトな反応が期待できなくて…。

まとめるぜ

ゲーメスト　それでは、最後に皆さんから一言ずつ読者の方にメッセージをお願いしたいのですが。

角野　えー、エリアルレイヴを入れればとっても気持ちいいゲームなので、とりあえずエリアルレイヴを狙って頑張ってほしいと思います。

冨田　やれば楽しいゲームですし、キャラも愛してやってくださいという感じです。

ゲーメスト　シュマゴラスとか？（笑）

冨田　そ、そうですねシュマゴラスとか…。

手塚　エリアルレイヴもそうなんですけど、超必フィニッシュでガガガっていうので、演出面でも楽しんでもらいたいです。僕は最初ウェポンXばっかり狙ってましたからね。あれが一番好きだったんで。

船水　これから結果がでるんですが、しつこいようですけど、僕が思ってたほど人気がでなかったことが残念だったですね。
　今回ムックの話があって、あ、よかったなぁと思って。

ゲーメスト　なるほど。どうもお忙しいところ、本日はありがとうございました。

TOP SECRET

カプコンさんの広報担当の方は女性が多く、個人的には嬉しいかぎりです。いいなあ。

大変美しい広報のお姉さん

インフィニティーアイランド

さあさあ今回は海の向こうは合衆国よりやってまいりましたヒーローたちが大集合。キャラの濃ゆさと、毛深さでは歴代No1ともいえるアイランドの始まりぃー(担当：田渕健康)



←（三重県　JNHOF君）

↓（沖縄県　ふぢまる君）
☆むおおおっ！先生も悲しかったぞ!!!

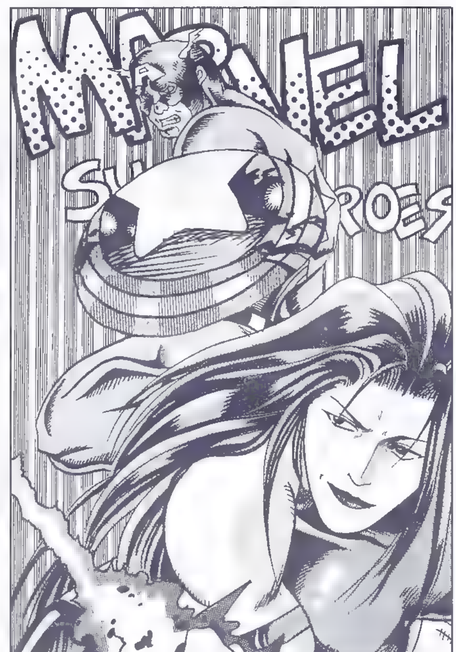


↓（沖縄県　Ut君）
☆魂まで焼いてやろう。終末の炎で。

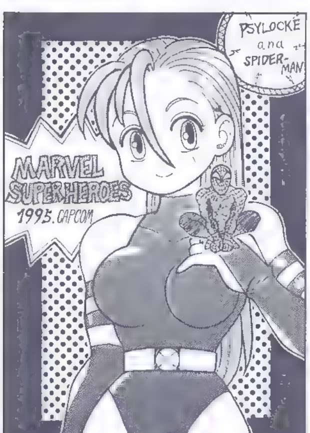


↓（富山県　センパイ君）
☆なぜウルビーだけカメラ目線…。





↑（鹿児島県　葉月林火さん）
☆ヒーローの条件？それは君が一番知っているだろう！

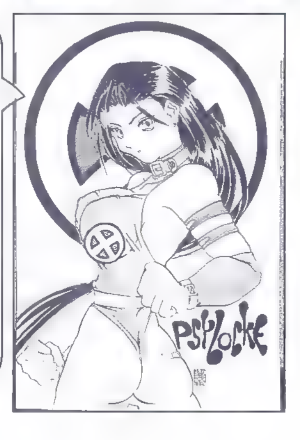


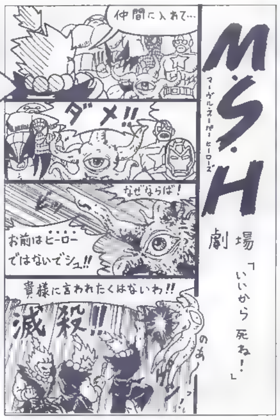
↑（徳島県　ぷくさん）
☆サイロックは東洋人顔で親しみやすい♥

←（広島県　谷本直樹君）
☆人類を越えたフロンティアに、我々は立つ。

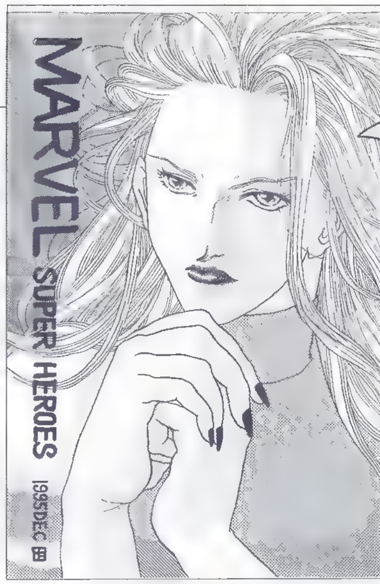


→（沖縄県　藤丸食蟻獣君）
☆見惚れると、死ぬわよ。

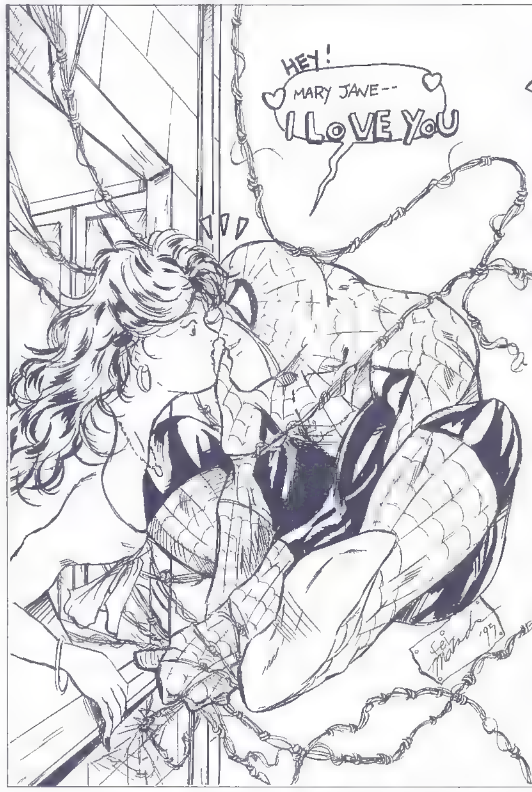




→（埼玉県　岩木孝司君）
☆うなずくより他あるまい。



←（鹿児島県　飯田昭子さん）
☆私は退かない。
笑顔を奪った仮面をはずせる、その日まで。



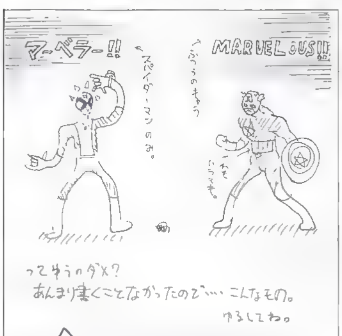
←（神奈川県　松田慶君）
☆曇った街も輝き出す、摩天楼キッス。



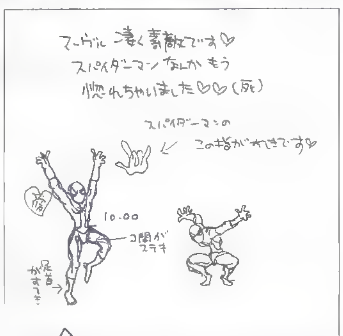
→（東京都　浅美京介さん）
☆カプコン作品の宿命とでも言おうか。



←（神奈川県　哲田すな君）
☆フリーダムソルジャーの面目躍如か。



↑（愛知県　蔵島清志君）
☆マルシー東映である。



↑（京都府　田中ちさとさん）☆君、ペンネームにしといた方が良くなかったか?…。



↑（佐賀県　佐伯勝寛君）
☆こいつぁーハズカしい。



↑（静岡県　遠藤由起子さん）
☆そーいや勘当息子だったな。



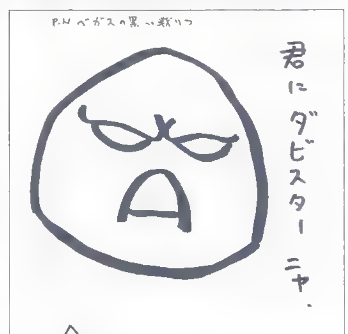
↑（広島県　花子明憲君）
☆ワビサビ深いのう。



↑（沖縄県　Ｕｔ君）
☆ええんか…ええんかーー!!!



↑（京都府　村田真吾君）
☆そんな社長に胸キュンだぜ。



↑（福岡県　ベガスの黒い戦りつ君）
☆妙に味がありやがる。５点。

50円切手をはってください。

101-□□

東京都千代田区内神田1—11—4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

マーヴル・スーパーヒーローズ係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　）	プレゼント番号
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

マーヴル・スーパーヒーローズ係

読者アンケート

①値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　　　安い

②増刊号やムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

③最近のアーケードゲームでは、どんなゲームが好きですか？

④この本の評価を下の3つの中から選んで下さい。

良い　　普通　　悪い

⑤この本の感想をお願いします。

ありがとうございました。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150－4－98420	千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名	料金	特殊取扱
株式会社 新声社 GMC 27		

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料		円

払込人住所氏名

郵便番号 ※ 住所・氏名はフリガナをふってください

（電話番号 － ）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150－4	通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください	98420	

加入者名	株式会社 新声社 GMC 27
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
料金	消費税込み 円
特殊取扱	

受付局日附印

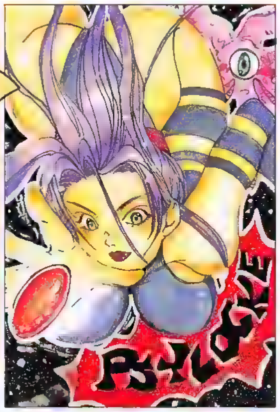




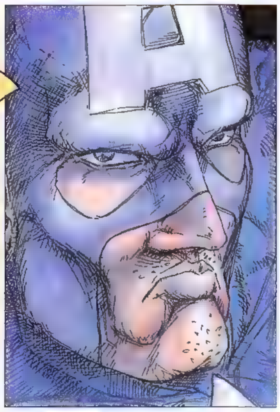
←（東京都　浅見京介さん）
☆譲れないものがあるから、我々は戦う！スーパーヒーローの名にかけて！



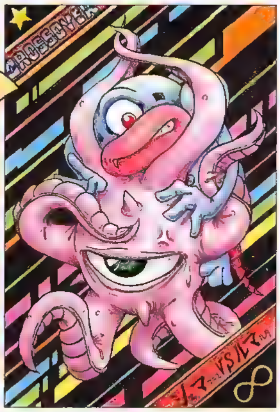
→（福岡県　時乃仁君）
☆闇が奏でるのは、黒の最終章。



→（茨城県　すがわら小梅さん）
☆ハード・ゲット！



→（神奈川県　ガイ忍君）
☆このツラ構え！アメリカーン。



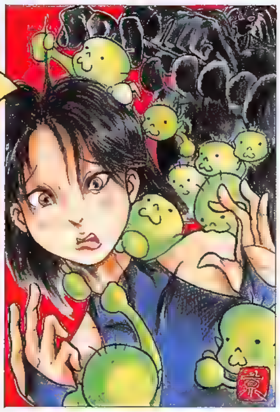
→（愛知県　蛍光W君）
☆シンパシーを感じる2匹（？）だぜ。



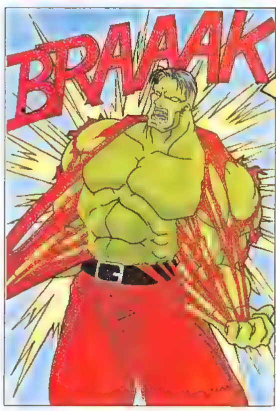
→（岐阜県　平坂和弥君）
☆自己主張なら絶対まけねぇ！話は変わるが左下の2人がいいダシ出てる。



←（東京都　池上利陵君）
☆強い者が生き残る。それが正義だろ。



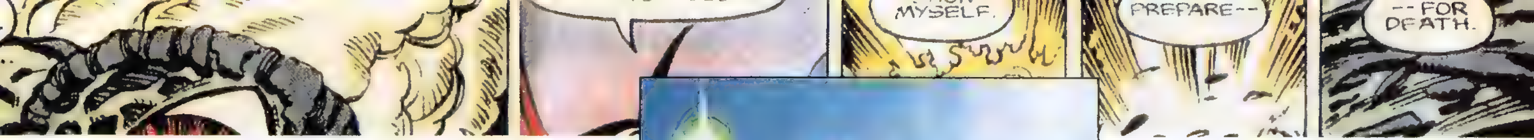
→（埼玉県　水木京君）
☆餓鬼の皆さんがミョーにかわいい。



←（栃木県　らいじん君）
☆吠えろ翠のバーサークインテリジェンス！



→（鹿児島県　青崎徳仁君）
☆流れる水のように、透き通る水のように。

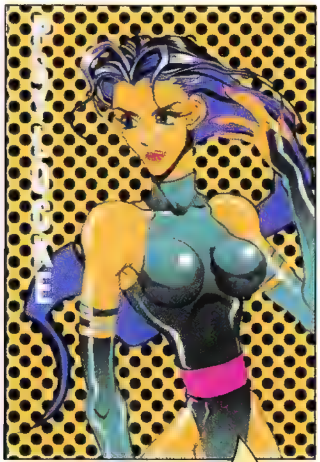


↓（東京都　さるぼぼ君）
☆そーいや服のカンジが似てる。

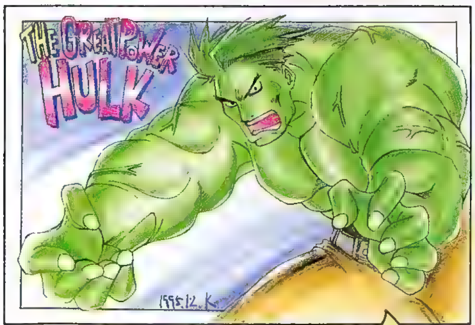


→（京都府　山田進之介君）
☆体に流れる熱い血が、人の証の燃える魂が、私を戦いに駆り立てる。

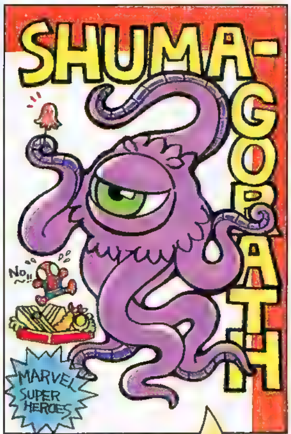




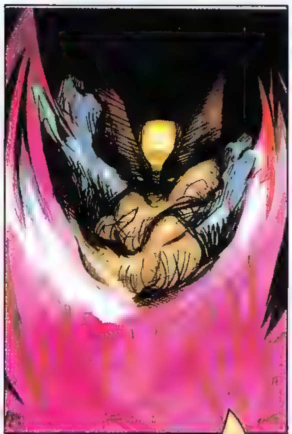
↑（京都府　江戸川銀子さん）
☆やっぱり華は必要ですよね。みたいな。



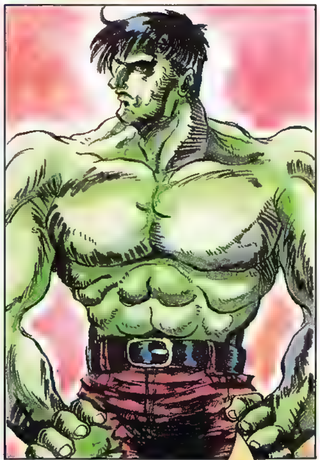
↑（埼玉県　かみしろ慶君）
☆日本じゃけっこー顔広い方だよね。



↑（埼玉県　昼まるまさん）
☆実際の設定ではジオ○グよりデカいとのことらしいが…。



↑（大阪府　原田雄一君）
☆裂・！



↑（神奈川県　修羅君）
☆必殺技の全てがハルクっぽくて良好でした。

↓（北海道　浅井音夢理君）
☆彩るのは、夢幻胡蝶。

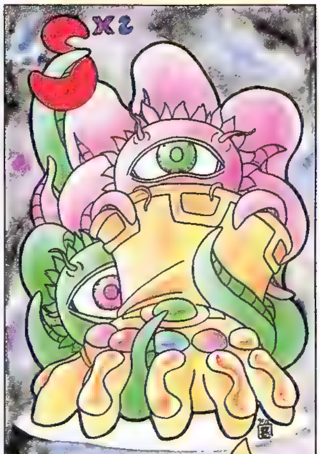




↑（埼玉県　ぱる成吉さん）
☆テーマは「柔と剛」。柔ならシュマゴの方が良かった？



↑（神奈川県　端乃美雫さん）
☆デフォルメされても性格キツそうだなー。



↑（石川県　鷹津彦君）
☆確かに声はシブい。なぜ？





好きなキャラクター		(単位、人気)
順位	キャラクター名	ポイント
1	ウルヴァリン	26
2	スパイダーマン	25
3	ジャガーノート	24
4	シュマゴラス	22
5	マグニートー	21
6	サイロック	20
7	ブラックハート	17
8	キャプテンアメリカ	16
9	アイアンマン	11
10	ハルク	10
11	サノス	1
11	ドクタードーム	1

嫌いなキャラクター

順位	キャラクター名	ポイント
1	スパイダーマン	31
2	サノス	27
3	ジャガーノート	23
4	シュマゴラス	22
5	アイアンマン	13
6	ハルク	12
7	キャプテンアメリカ	11
8	ドクタードーム	9
9	ウルヴァリン	8
10	ブラックハート	6
11	サイロック	5
12	マグニートー	4

かぶりたい!!覆面ランキング

順位	キャラクター名	ポイント
1	ジャガーノート	29
2	スパイダーマン	28
3	ウルヴァリン	27
4	シュマゴラス	20
5	キャプテンアメリカ	16
6	アイアンマン	15
7	マグニートー	13
8	ブラックハート	10
9	Dr. DOOM	9
10	ハルク	4
10	サノス	4
12	サイロック	3

小特集

ヒーローマスクを被って君は何をしたいか!?

マグニートーの服着てハーレーに乗るとすごくカッコいいらしいよ。ヘルメット付きだし。

（千葉県　三浦右利君）

「やあ！オレキャプテンアメリカなんだけど一緒にお茶しない?」…とナンパしてみたい。

（埼玉県　岩木孝司君）

ジャガーノートで強盗。

（全国多数のヒーロー予備軍）

スパイディの全身タイツを着て、メリージェーンとラブラブファイヤーを。

（東京都　菅原礼夏君）



↑（東京都　画面の95%が友情出演定光君）
☆それ以外の占有率がスゴういんですけど。



←（埼玉県　岩木孝司君）
☆磁界の理、全て我が意のままに。



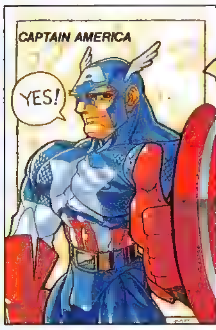
←（栃木県　らいじん君）
☆ハラこわしそうだ。



↑（大阪府　すぽぽぽぽん君）
☆動きが格好良い女性キャラって素敵。



↑（大阪府　バイバイプラボエイビスさん）
☆前衛的でフシギ。



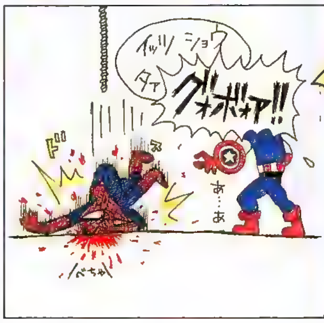
←（愛知県　村上錠君）
☆体全体でアメリカを表現しているツーすごいや。

↓（鹿児島県　葉月林火君）
☆時代の頂点へ！走り続けてこそ英雄である！

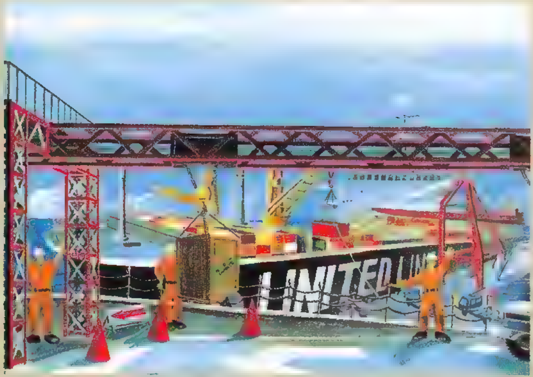




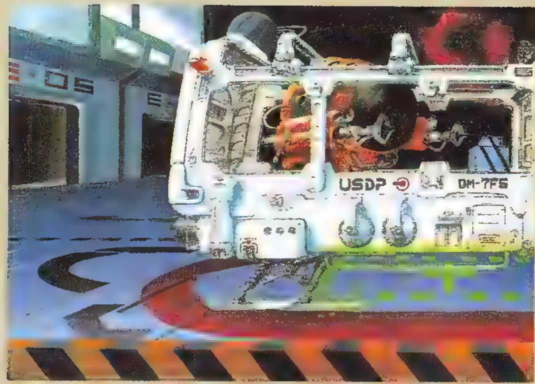
←（埼玉県　白縫一秋君）
☆結構メジャーな人が石化ヒーローになっているのだ。



←（青森県　荒関一歩君）
☆…ずばりショーマンシップ過剰であろう。



▲ジャガーノートステージ



▲アイアンマンステージ

ハルクステージ▼



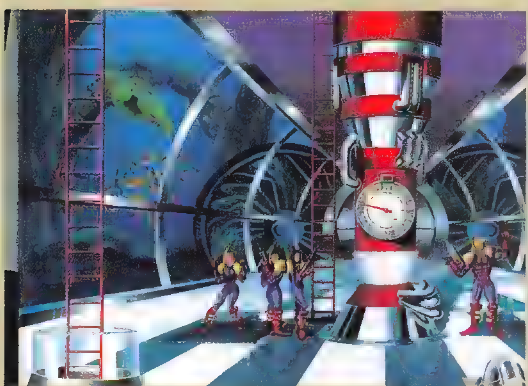


▲スパイダーマンステージ



▼シュマゴラスステージ

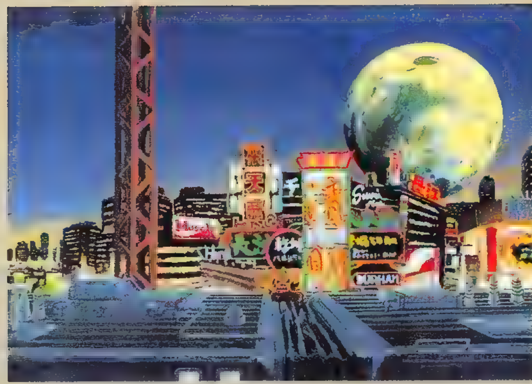




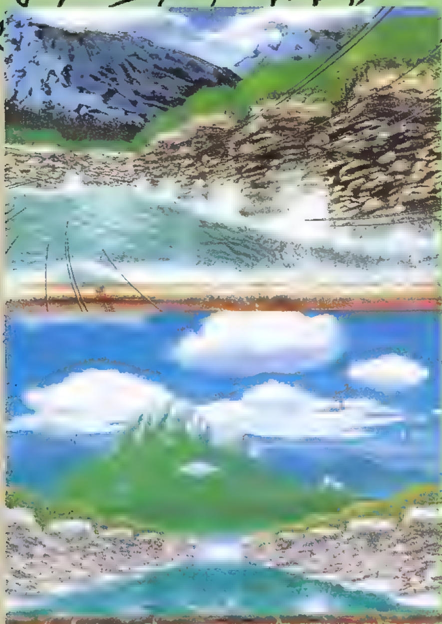
▲Dr. DOOMステージ



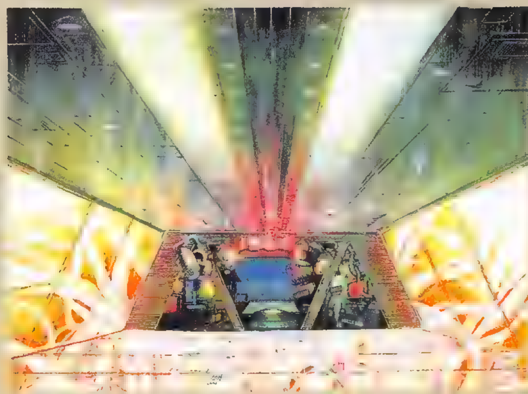
▲キャプテン・アメリカステージ



サイロックステージ▶



▲ウルヴァリンステージ



▲マグニートーステージ



▲サノスステージ



ここに掲載されているのは全て各ステージのイメージをつかむために製作されたものだ。現在とほぼ、変らないものもあれば、大幅に変わったものもあるのが興味深い。

ちなみにサノスステージは本ゲームのベースストーリー「インフィニティガントレット」においてサノスがそのジエムの力を使って作り出した宮殿がベース。原作においては、すべてこの宮殿を中心にストーリーは進み、最終決戦もここで戦われる。ちなみにこの絵の右上で変なポーズとって固まってるのが、シルバーサーファー。日本では今ひとつ知名度が低いヒーローだ。

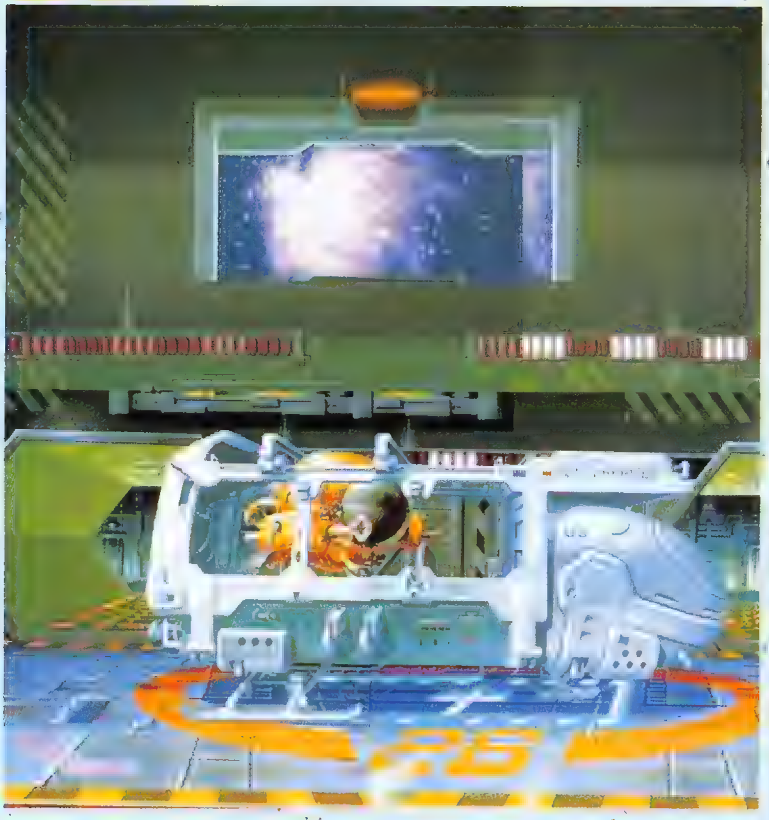
▼ブラックハートステージ



ステージ背景グラフィックス

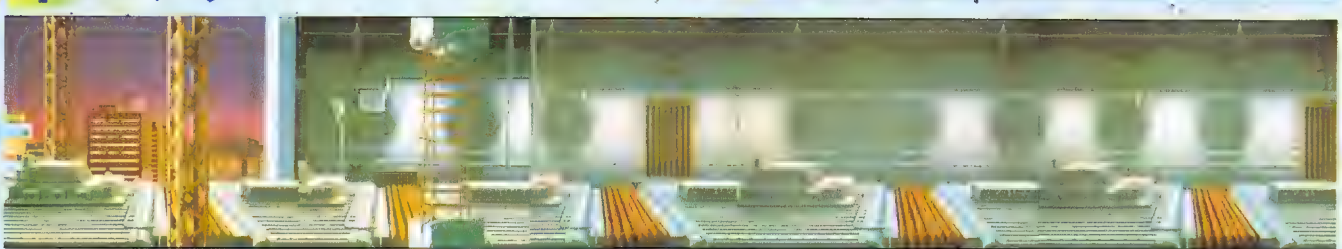
STAGE BACKGROUND GRAPHICS

アイアンマン

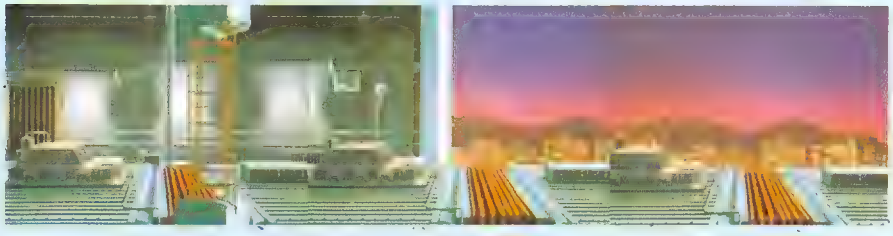


サイロック

START







STARTへ戻る

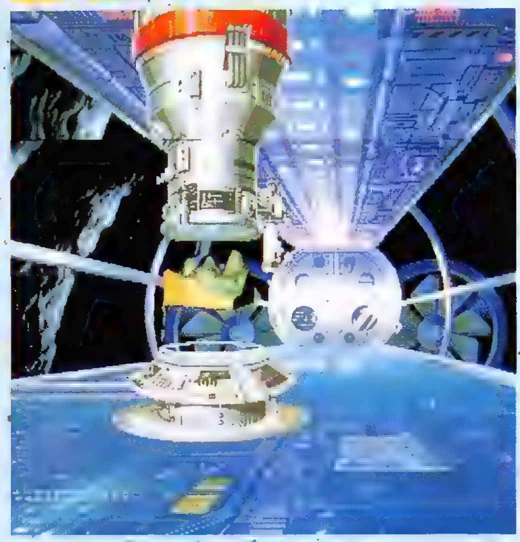
スパイダーマン





ブラックハート

ドクタードゥーム

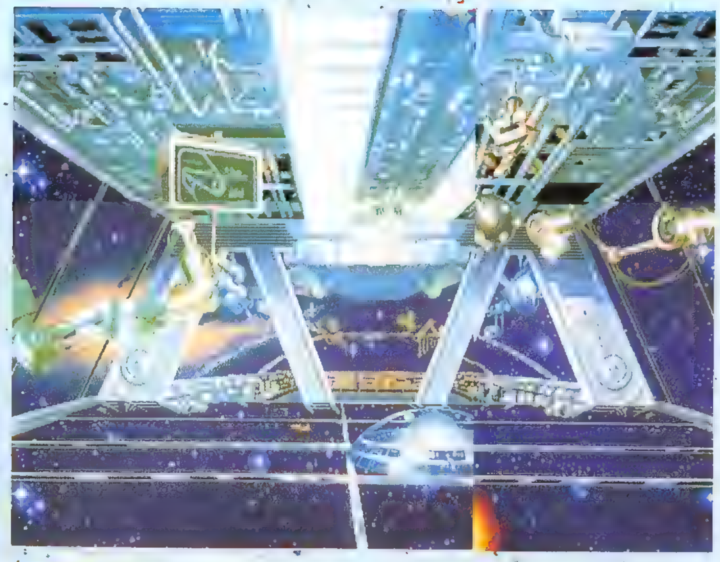


ウルヴァリン



シュマゴラス





マグニートー

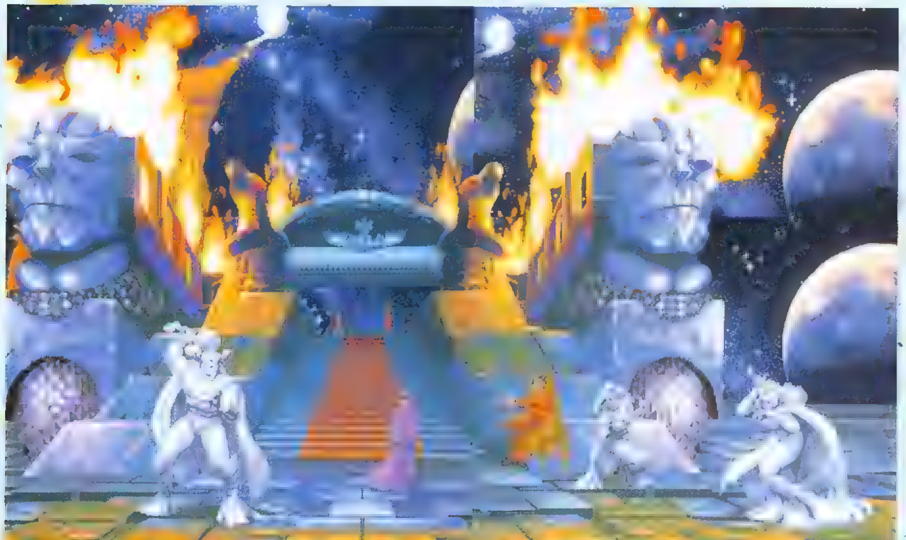
キャプテン・アメリカ

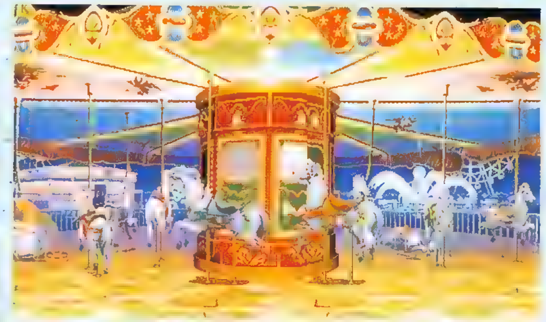




ジャガーノート

サノス





ハルク

Let's

究極エリアル コレクション

Try!!

マーヴルといえばやっぱりエリアルレイブ！研究次第でプレイヤー独自のエリアルレイブを開発できるのがこのゲームの魅力なんだけども、ここでは我がマーヴルチームが独自に編み出したエリアルレイブを紹介しよう！

ハルク

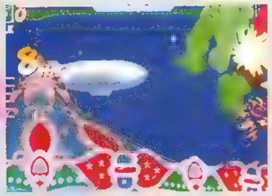
ガンマチャージ→ガンマチャージ→（受け身が取られなければ）しゃがみ大Ⓟ→SJ小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓚ

ハルクのエリアルレイブの基本は、しゃがみ大Ⓟで浮かせて空中でチェーンコンボを叩き込むというもの。空中で出せる必殺技はないので、最大で小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ（大Ⓚ）の5ヒットという流れになる。





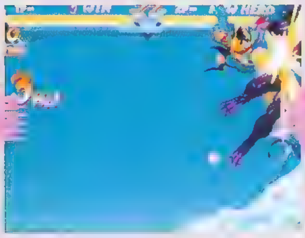






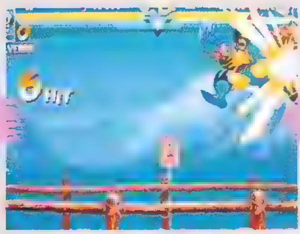
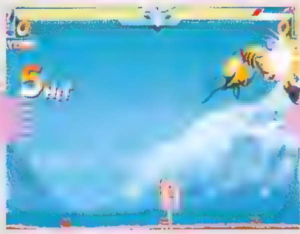
ウルヴァリン

しゃがみ中Ⓟ→立ち大Ⓚ→SJ小Ⓚ→レバー下中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ→※着地後立ち大Ⓚ→SJ小Ⓚ→レバー下中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ→以後、※から繰り返し



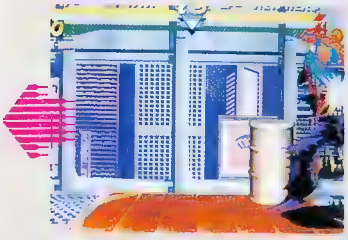


この強力なエリアルレイブは、端限定の連続技だ。コツとしては、大キックで浮かせた次の小キックの当て方。これは少し遅めぐらいがよい。早く当ててしまうと相手は高く浮いてしまい、次の踏みつけが当たらないからだ。着地後の立ち大キックは、早目がよい。

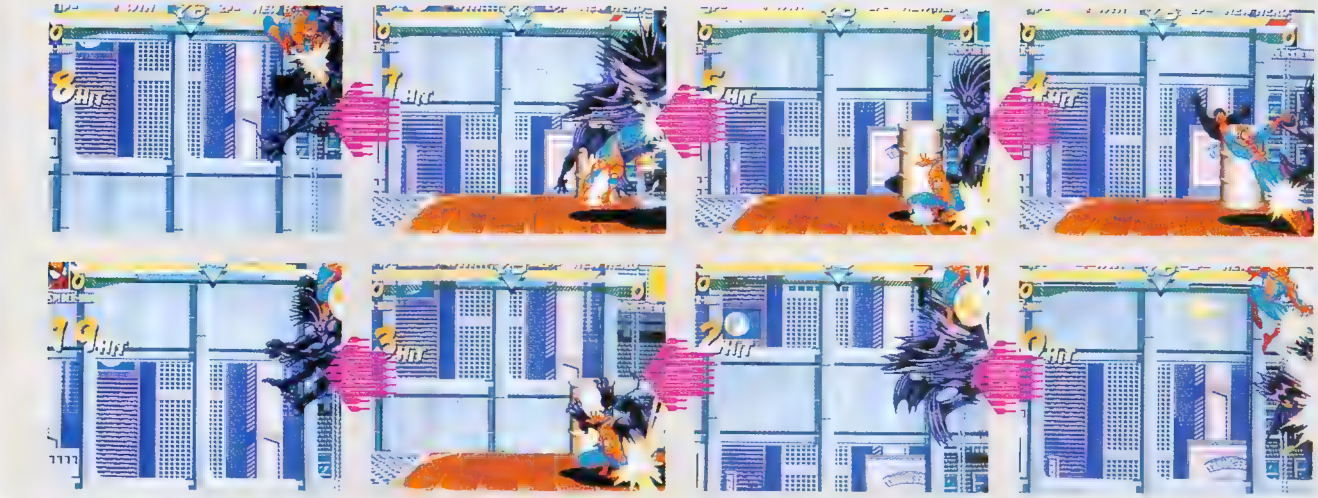

スパイダーマン

ジャンプ小Ⓟ→中Ⓟ→大Ⓟ→大Ⓚ→着地後ダッシュ→しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→立ち大Ⓚ→SJ小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→ウェブスイング→追い打ちでしゃがみ小Ⓚ→立ち大Ⓚ→SJ小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→ウェブスイング



この連続技はでかいキャラに画面端でのみという限定がつく。ただ、最初のウェブスイングのあとに相手が前転起き上がりをすると抜けられてしまう。

威力から見るとこの連続技は全然弱いのだが、なるべくヒット数を増やすようにしている。

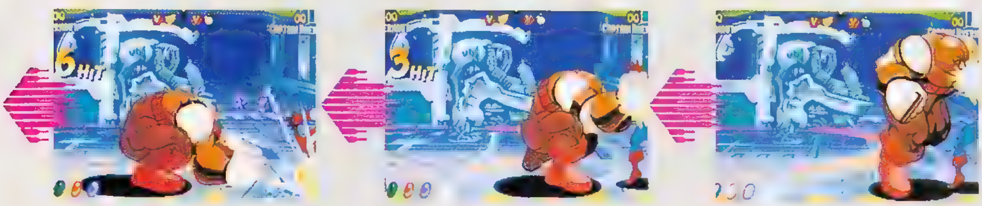


ジャガーノート

ジャンプ小Ⓚ→ジャンプ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→(1段目)キャンセル小アースクエイクパンチ→立ち小Ⓟ→JNHC→JNHC→ダッシュから立ち小Ⓚ→しゃがみ大Ⓟ→SJ小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓟ

※相手はキャプテン・アメリカが入りやすい。

このエリアルに入る前の連続技の最初は、相手を画面端に追い詰めたときにしかできない。画面端でないときは、J小Ⓚ→J大Ⓟ→立ち大Ⓟ→JNHC…というふうに入れるといい。また、小技が入ればJNHCが入るので、それだけ狙ってもいい。とても実戦的だ。





マグニートー

ジャンプ小Ⓟ→レバー下小Ⓚ→ジャンプ中Ⓟ→ジャンプ中Ⓚ→ジャンプ大Ⓟ→着地後ダッシュ→しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ大Ⓟ→Mテンペスト→ダッシュしゃがみ中Ⓟ→ハイパーグラビテーション→Mショックウェーブ

画面端限定コンボ。相手をブラックハートにすることで、跳び込みの段数を稼ぐ。

画面端密着でならば、しゃがみ中パンチ→ハイパーグラビテーションがコンボになり、このコンボをダッシュから追い打ちで当てて裏に回ることがポイント。



アイアンマン

SJ小スマートボム→レバー下中Ⓚ→レバー下大Ⓟ→レバー下大Ⓚ→立ち小Ⓚ→立ち中Ⓟ→しゃがみ大Ⓟ→キャンセル小リバルサー→追い打ちで立ち大Ⓟ→キャンセル小リバルサー→しゃがみ中Ⓟ→SJ小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→レバー上大Ⓟ→飛行コマンドキャンセル小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→レバー上大Ⓟ→キャンセル中ユニビーム（対ジャガーノート限定）

地上の技のつなぎは、ダッシュからも使える強力な連続技。SJレバー下中Ⓚ→レバー下大Ⓟ→着地後しゃがみ小Ⓚ→立ち中Ⓚからキャンセルをかければ、ほかのキャラにも使いやすい。ジャガー以外は、立ち大Ⓟではなく、立ち小Ⓚ→立ち大Ⓚからエリアルへ。



サイロック

（パワージェム使用中に）ジャンプ小Ⓟ→ジャンプ中Ⓟ→ジャンプ中Ⓚ→着地後ダッシュ→立ち小Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち大Ⓟ→キャンセルサイスラスト→立ち小Ⓟ→しゃがみ大Ⓟ→サイメールシュトルム

パワージェムを使用するという、特定条件下でのエリアルレイヴ。

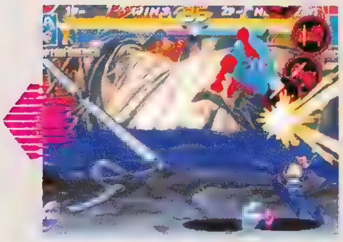
初めのJ小Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚは、体の大きいキャラでないと入らない。小さいキャラにはJ小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟで入るか、J大Ⓟ→大Ⓚでいこう。

ジャンプ攻撃が終わったら、着地と同時にダッシュする。そしてすぐに立ち小Ⓟを出す。ポイントは、ダッシュしてからボタンを押すまでが長くならないようにする点。それとサイスラスト後の立ち小Ⓟを連打しすぎないように、の2点。ちなみに端近くでないとサイスラストが入りにくいぞ。



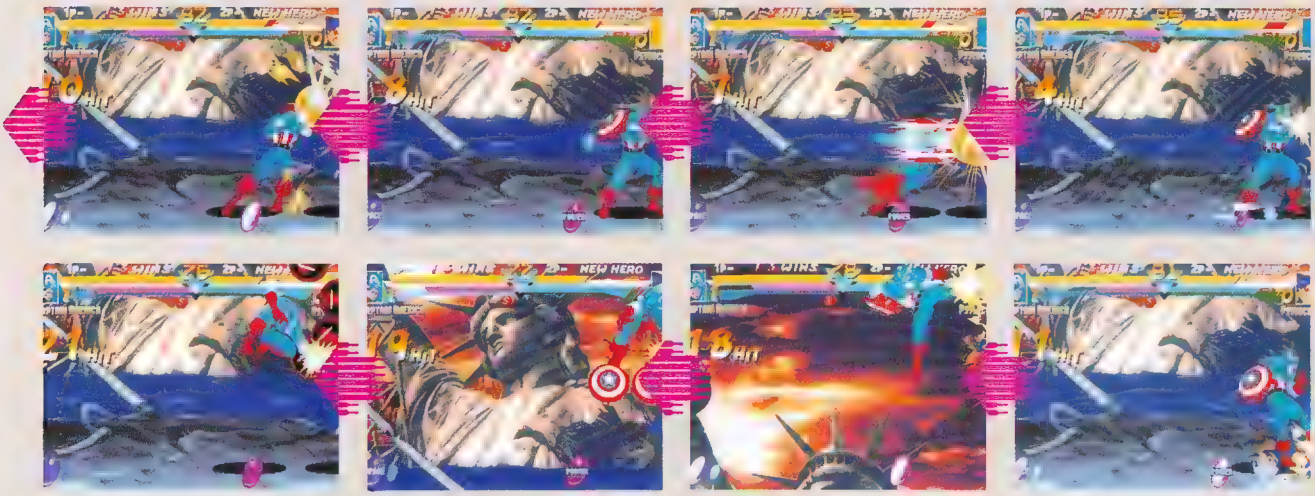
キャプテン・アメリカ

ジャンプ中Ⓟ→ジャンプ中Ⓚ→ジャンプ大Ⓚ→着地後ダッシュ→立ち小Ⓟ→立ち中Ⓚ→立ち大Ⓚ→小チャージングスター→立ち小Ⓟ→立ち中Ⓚ→小スターズ&ストライプス→着地後ダッシュ→立ち小Ⓚ→立ち中Ⓟ→SJ小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ→（落下中に）ジャンプ大Ⓟ→ジャンプ大Ⓚ→（もう一度）ジャンプ中Ⓟ→ジャンプ大Ⓟ→ジャンプ大Ⓚ→空中投げ



１発目のJ中Ⓟは、先のほうに判定があるので、多少遠目から跳び込もう。

着地後のダッシュは、少し余裕がある。チャージングスター前後の通常技は、相手キャラの重さによって変える必要がある。これは軽い相手用。



シュマゴラス

大ミスティックスマッシュ→小ミスティックスマッシュ→立ち中Ⓚ→SJ中Ⓟ→中Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→レバー上大Ⓟ

最初の大ミスティックスマッシュは、相手の頭より少し裏側に当てる。相手が自分と反対側にふっとんだらOK。すぐ小ミスティックスマッシュを出して追い打ちし、ふっとんだ相手に立ち中キックを当てる。エリアルレイブは好きなものを入れれば良いが、ここでは中Ⓟ→中Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→レバー上大Ⓟをのせることにした。レバー上大Ⓟでふっとんだ相手に、さらにレバー上大Ⓟが複数回入ったり、あるいは立ち中Ⓟやしゃがみ小Ⓟからチェーンコンボがつながったりするぞ。



ブラックハート

ジャンプ中Ⓚ→ジャンプ中Ⓟ→しゃがみ小Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち中Ⓟ→アーマゲドン→立ち中Ⓟ→SJ小Ⓟ×2→空中投げ→SJ中Ⓚ→立ち中Ⓟ→SJ中Ⓟ→空中投げ→SJ中Ⓚ→立ち中Ⓟ→アーマゲドン→立ち中Ⓟ→SJ小Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ



MINDジェム使用が条件だが、どちらか一方の立ち中Ⓟ→アーマゲドンを省けばOK。これだけでも8割減らせる強力エリアル。また、MINDジェムカウンター→立ち中Ⓟの2段から入れれば、実戦でもアーマゲドン×2は可能。

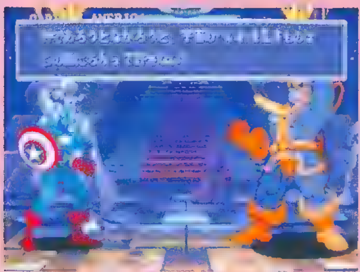


MARVEL SUPER HEROES
エンディング大行進

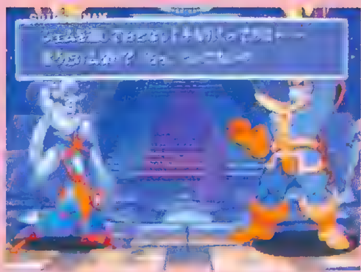
構成：ジョリー・ボサノバ

対ボス戦セリフ集

キャプテン・アメリカ



スパイダーマン



ウルヴァリン



サイロック



アイアンマン



ハルク



マグニートー



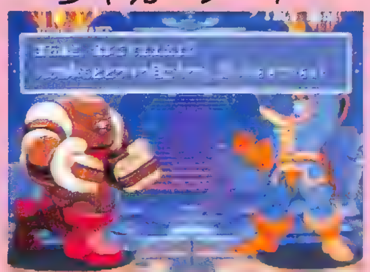
ブラックハート



シュマゴラス



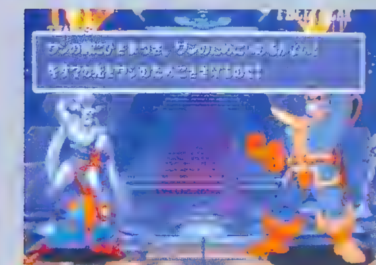
ジャガーノート



サノス登場時セリフ

キャラ名以外は全キャラ同じです





エンディング前デモ

ハルク、ウルヴァリン、スパイダーマン、アイアンマン、サイロック、キャプテン・アメリカには石化されたヒーローたちを救出するデモがあります。



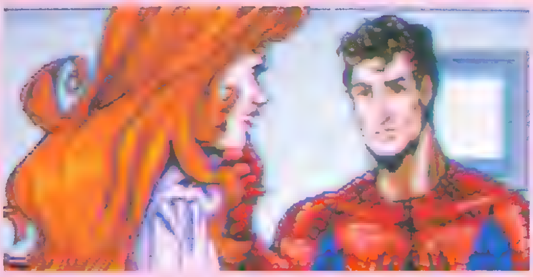
スパイダーマン

1



SPIDER-MAN
「やれやれ、なんとか世界もすくわれたってかんじかな」
「ただいまメリージェーン！調子はどうだい?」
MARY JANE
「ピーター、とっておきの話があるのよ！」
「あなたがすくったこの世界は、私たちのベイビーにふさわしい世界だと思う?」

2



SPIDER-MAN
「ベイビー?僕たちの！いったいどういう事だい!?」
MARY JANE
「うーん、私がママになるってことは、あなたがパパになるってことじゃないかしら」
「ねえピーター、スパイダーマンは私とベイビーも守ってくれるのかな?」
SPIDER-MAN
「ああメリージェーン、この世界で必要なのは君と生まれてくる赤ちゃんだけだよ!!」

3



●とってもアメリカンな会話の飛び交うスパイダーマンのエンディング。やっぱりマーヴルはこうでなくっちゃね!!

ハルク

1



THANOS
「ワシの負けだ。殺せ！
ワシを殺してお前が新しい神になるのだ」
HULK
「あいにくだが、神なんかにゃキョーミないね。俺が気にしているのはカミさんのことだけさ」

2



BETTY
「お帰りなさい、ハルク。早かったわね。あっ、ちょっとちょっと降ろしてってばっ、きゃっ！」
HULK
「ベティ、やっぱり、お前を選んでよかったぜ。神はこうやってだきしめることもできないもんな」
「ふふん。ベティ、俺はいまえらく気分がいいんだ。よし決めた！出かけようぜ。ハネムーンのやりなおしだ」

3



HULK
「ちゃんとつかまってろよ。ラスベガスまで一気に跳ぶからよ。そらっ！」
BETTY
「ちょっと、待ってよ、ハルク！
わたしたち、ホテルの予約もしてないのよ！」
HULK
「予約なんて、家に戻ってからすりゃいいさ。うはははははははははははははははは、はがっ!?」

●神とカミさん、サノス相手にとばしまくるハルク。まあ、あれだけ美人の奥さんがいればうかれて当然かな。

キャプテン・アメリカ

1



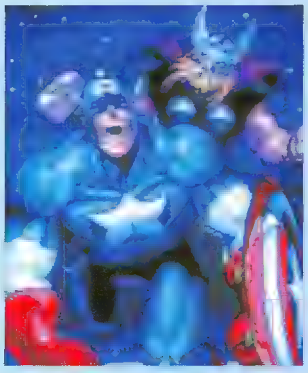
CAPTAIN AMERICA
「我らが戦士、マイティ・ソーよ。石から戻った気持ちはどうだい?」
THOR
「サンキュー、キャップ!
また君にかりをつくったようだな」

2



CAPTAIN AMERICA
「さあ!家に帰ろう!おっとその前に…」
「こんなやっかいなものはすてていこう。二度と悪用する奴がでないように」

3



CAPTAIN AMERICA
「行こう!マイティー・ソー。世界を守るために!」
THOR
「そして我らの誇りのために!」
CAPTAIN AMERICA
「アベンジャーズ、出動だ!」

●サノスを倒しても、まだまだ気を抜けないアベンジャーズ、多忙ですね。それにしてもキャプテンやソーの頭に付いている羽根はなんなんスかね。

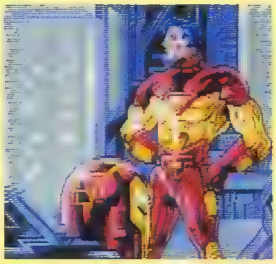
アイアンマン

1



アイアンマンは石化したヒーローたちをすくい出すと、ジェムをすててしまった。
ジェムの力、全てをこえる力はあまりにもきけんなのか。
IRONMAN
「…わたしは神になどなりたくないのだ…」

2



数日後、かれはジェムのみりょくに逆らえなかったことに気づいた…。
かれの傷ついた神けいが、すっかり直っていたのだ。
もうアーマーなしでも歩くことができる。
だが自分のためだけにジェムの力を使ってしまったことでかれはなやみ、苦しんだ。

3



IRONMAN
「…けっきょく、わたしは自分で考えていたほど強くはなかったということか…」
CAPTAIN AMERICA
「トニー、君だって人の子さ。それよりもその体をどう生かすかだ。せっかくの力をムダにしちゃいけない」
IRONMAN
「…こんなことになってしまうとは…しかし、真の戦いがこれからはじまるんだ!!」

●さすがキャプテン!合理的だね。だてにアメリカの看板を背負っているわけじゃないって感じですか。

サイロック

1



こうして、「狂えるタイタン人」サノスは敗れ、サイロックはジェムをすてさった。
サイロックはここに帰ってきた…。
…わが家である、Xマンションと…。

2



かぞくである、エックスメンのなかまのもとに。
宇宙を支配できるインフィニティ・ジェムを、サイロックは使おうとはしなかった。
人の意志を奪って思いのままに支配しようとする者を、サイロックは決して許さない。

3



サイロックは知っている…一人の人間が、気まぐれで世界を変えることなどできはしない。
信じるもののため、全てを投げ出すことができる者だけがいつか世界を変えられる…。
そう、サイロックはエックスメンのメンバーなのだ。

●シックなムードの漂うサイロックのエンディング。関係ないけど、いつ見てもいいプロポーションですなあ。

ウルヴァリン

1



CYCLOPS
「どこに行ってたんだ、ウルヴァリン。心配したぞ」
WOLVERINE
「いつもいつもうるさい奴だな。てめえなんぞにいちいち知らせる義理はないぜ…」

2



WOLVERINE
(俺が欲しかったのはジェムなんかじゃない。失くしてしまった時間だったんだ…)
(俺は一体何者なんだ、頭に残るこのキオクは?)

3



WOLVERINE
「ほんとうの俺をさがしに出かけよう。まずはそうだな、北にでも行ってみるか…」
「あばよ!サイクロップス。またいつか戻ってくるぜ!」

●いかにも一匹狼のウルヴァリンらしいエンディングですな。おっ、出ていないと思ったらこんな所にいたんですか我らがリーダー。

マグニートー

1



MAGNETO
「ついに手に入れたぞ、最強のパワーを！無限の力を持つ宝石、インフィニティ・ジェムを！」
「もう人類を滅ぼす必要はない！我が望みはただひとつ」

2



MAGNETO
「見よジェムの力を！ここに我は新たな世界をつくる！」
「生命にみちた二つめの大地、すべてのミュータントがおびえることなく生きてゆける約束の地・アバロン!!」

3



ミュータントたちは、この新たな世界へといざなわれ、マグニートーはそこで王となった。
何者といえど、この地をおびやかすことはできない。磁界王の手にジェムのある限り、とこしえに…。

●悪くはないけどどうせだったら、石化した方々も助けてやればいいのにね。

ジャガーノート

1



ジャガーノートはサノスを打ち破った。もはやこの宇宙でかれより強いものはいない。神さえも！そして、今まさにかれの目の前には、宇宙最強にして最大の宝、インフィニティ・ジェムがあった。
JUGGERNAUT
「やったぞォォオ！ジェムを手に入れたんだ。オレ様は宇宙最強かつ宇宙一のカネ持ちだァ！んむっ！」
よろこびいさんで手をのばすやいなや、ジェムがあやしく光りだし、そして…。

2



…そしてインフィニティ・ジェムは、ジェムの番人、アダム・ウォーロックの手に!!
ADAM WARLOCK
「よくぞ、サノスを倒してくれた、ジャガーノート。君はよくやった」
「おれいに君を故郷に帰してあげよう」

3

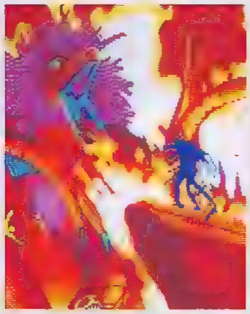


あぜんとするジャガーノートは身じろぎも許されず…気がつけばそこはちきゅうだった。
ADAM WARLOCK
「サノスに破壊された君の世界は元通りにしておいた。ありがとう、そしてさらばだ…」

●マーヴルに「COOL IDEA」と言わせたジャガーノートのエンディング。合いの手に、おばさん風の笑い声が聞こえそうだね。

ブラックハート

1



MEPHISTO
「ついにインフィニティ・ジェムを手に入れたか！見事だ、我が子よ！」
「さあ、ジェムをちちの手にゆだねよ！我がせいふくのときは来たれり！」
BLACKHEART
「…我がちち、地獄の王メフィストよ。俺が望むことはただ一つ…」
「…あなたの支配に終わりをつげることだ!!…あなたはもはや、時代おくれの道化にすぎない」
「教えてやろう。この世界をすべる者はすなわち、このジェムを持つ者だということを!!」

2



3



BLACKHEART
「メフィストの支配した地獄はもはや存在しない！この宇宙の全ては、我が狂気で満ちていくのだ!!」

●シュマゴラスと並んで、人類にとってはバッドエンディング。それにしても地獄の王様と王子様、すごいケンカだろうなあ。

シュマゴラス

1



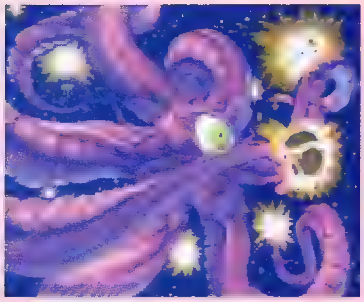
狂王サノスは倒れた。インフィニティ・ジェムは、そいつ…シュマゴラスのものになろうとしている。
そいつは期待に身をふるわせる。
宇宙をもゆるがす力！

2



突然、宇宙が小さくなった。それともそいつが大きくなったのだろうか？
今やそいつの目はすべてを見通す。
もはやそいつをこえるものはこの世に存在しないのだ。

3



SHUMA-GORATH
「チカラでシュ！」
SHUMA-GORATH
「シュマゴラスこそは、はじまりにして終わりでシュ。すべてはシュマゴラスを通してあらわれるのでシュ」
「いまこそ全宇宙は消えてなくなるのでシュ！」

●世界の破滅を予感させるシュマゴラスのエンディング。またまた関係ないけど語尾の「シュ」が気になるなあ。

デバッグモードの名残か!?

幻のプレイヤーキャラたち

事実上ゲームセンターでは使用不可能ながら、ボスキャラ2名がプレイヤーキャラとして使えるのだ。

担当：ザンボット杉田

基板買い概念発動

結論からいえば、確かにドクター・ドーム、サノス、がプレイヤーキャラとして使用できる。

しかし、ゲームをフリープレイに設定し、コイン1スイッチを押しながらコマンドを入力しなければならないため、ゲームセンターの協力を得るか、自分で基板を買わない限り使うことはできない。

このコマンドを知ったキミたちの中には、ゲームセンターの店員さんなどにお願いしようと考えている人もいるかもしれない。

懇意にしているお店なら別だけど、お店の方からすれば、迷惑と感じるのが普通だ。

だから、この事実は事実として受け取って、基板を買った人のためのお楽しみだと割り切ってほしい。

コインスイッチ1を押せ！

コインスイッチーとは、コイン投入時に、コイン通過によって接触するスイッチのことだ。コインシューターについている、マイクロスイッチがそれにあたる。筐体を開けてそれを接触させ続けなければならない。コントロールボックスを使う場合は、クレジットやコインなどと説明されるスイッチを押せばいい。うまくいかない場合は、基板のROMカードリッジ面を上にした状態で（コネクターの切り欠きが左）コネクターの上面、左から数えて16番目の端子と両端のどちらかの端子をショートさせるスイッチをつけて、それを押すこと。

アニタの知らない勝ちデモの世界

ある程度勝ち続けると、勝利デモに現れる見慣れたキャラクターたち。キミは対戦でここまで勝てるか？

これが秘密だ

対人対戦で一定数勝ち抜いた時、その勝ちデモに〝ある人物〟が登場するというフィーチャーが隠されている。その成立条件は、

〝対人対戦で20勝、40勝、60勝、80勝、100勝、108勝目に、インフィニティ・スペシャルでフィニッシュする〟ことである。

20勝、60勝、100勝時は「ヴァンパイアハンター」に登場したアニタが出現。

40勝時は、背中の「天」の文字もまぶしい豪鬼が出現。

80勝、108勝時は、アニタと同じく「ヴァンパイア ハンター」に登場したレイレイの双子の姉であるリンリンが出現する。108勝時は掲載の写真を参照。超デーハーである。







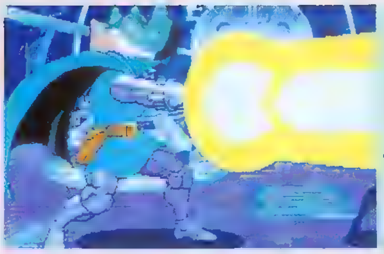


ところで、この勝ちデモだが、おちゃめなプログラマーが、かなりゲリラ的に入れてしまったもののようだ。

隠し機能、フィーチャーというのは、プログラマーの独走によるものであることが往々にしてあるが、納期との闘いで死ぬほど忙しいはずのプログラマーの、どこにそんな与力が隠されているのか、それは業界永遠の謎である。

モレキュラー・シールド





ビーム

ゲージ上に注目



ドクター・ドーム



試用コマンド

- ●フリープレイ設定にする
- ●コイン１を押しながらスタートボタンでキャラセレクト画面に入る
- ●↓、↓、小Ⓚ、小Ⓚ+中Ⓚ、小Ⓚ+中Ⓚ+大Ⓚもしくは中Ⓚ、小Ⓟ、↓、小Ⓚ、中Ⓟと入力

（入力終了までコイン１を押し続ける）

原作「インフィニティ・ガントレット」では味方だったドクター・ドーム。だからというわけではないだろうが、クリアするとエンディングが拝める。キャラ自体は人間が使うとかなり強い。一部の必殺技や通常技が相手を寄せ付けぬ強さを誇るからだ。

ジャンプ大パンチを、超低空から繰り返して出しているだけで、かなり嫌な攻撃になる。実はサノス以上に強いキャラなのかもしれない。

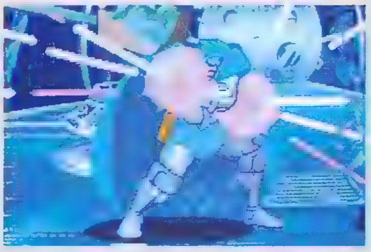
エンディングまであった！



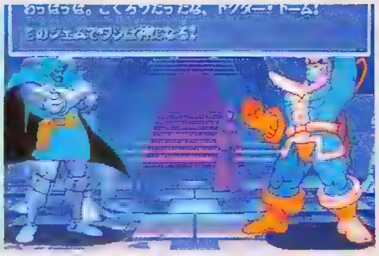
「サノスよ、貴公にはその美しいジェムは似合わん」「余こそが、ジェムを有するにふさわしい」



「宇宙よ！余のパワーの前にひれふすがいい」「余の名はドクター・ドーム！新しい、そして最強の宇宙の支配者なり!!」



フォトン・アレイ



サノスVSドーム

リアリティ





マインド

スピード



サノス



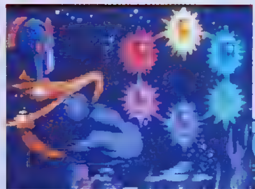
試用コマンド

- ●フリープレイ設定にする
- ●コイン１を押しながらスタートボタンでキャラセレクト画面に入る
- ●↑、↑、大Ⓟ、大Ⓟ+中Ⓟ、大Ⓟ+中Ⓟ+小Ⓟもしくは小Ⓚ、大Ⓚ、中Ⓟ、中Ⓟ、↑もしくは↑、↓、←、→、↑、↓、←、→、中Ⓟと入力

（入力終了までコイン１を押し続ける）

6つのジェムを操り、またそのジェムを使用したインフィニティ・スペシャルを持つ。いまさら言うまでもないことかな。原作では無限の力を持ち、神をも越える存在だった。キミの使うサノスは神になれるかな？ちなみに、勝利時に現れる木ノ実ナナを想起させる女性は、名をテラクシアといい、サノスがモテない自分の心の隙間を埋めるために自ら作り出した彼の理想の女性なのだ。ワイルド系がお好きなよう。

エンディングがなぜ!?



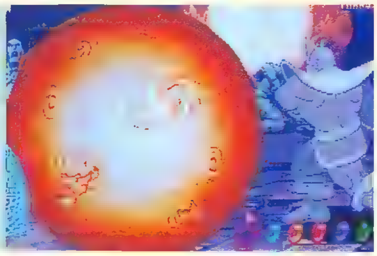
なんとサノス自身にもエンディングがあったのだ。とはいっても、表示される



これぞ幻！



メッセージはマグニートーのもの。ちなみに、最後のグラフィックは原作ゆかりのものだ。別頁掲載のあらすじを参照のこと。



パワー



うっふんテラクシア

INFINITY GAUNTLET

マーヴルのコミックはマーヴルユニバースという世界を舞台にストーリーが繰り広げられる。
　その宇宙全体を危機におとしいれたのがこの一連のインフィニティーガントレットである。
　全六冊に渡るシリーズであるが、その他にもいくつものコミックスでクロスオーバーストーリーが展開された。
　一応、このシリーズはこれで完結するのだが、その後も「インフィニティ」シリーズとして毎年発行されていくことになる。
　ちなみにこのページの五冊と左ページ下の一冊が、インフィニティガントレットのシリーズだ。



シリーズ1冊目。死の女神たるミストレス・デスがサノスを復活させた。6個のインフィニティ・ジェムを手に入れたサノスは全宇宙の破壊をもくろむ。



第2弾。サノスにより全宇宙は大混乱におちいる。その中でかつてサノスとの戦いで命をうばわれ、ソウルジェムに宿っていたウォーロックがついに復活をとげる。



第3弾。ウォーロックの指揮のもと、全世界中のヒーローと、宇宙の神々が集結。サノスの待つ宮殿（本ゲームのラストステージがそれ）へと乗り込んでゆく。



第4弾。ウォーロックの作戦のもと全ヒーローの攻撃が始まるが、全ての攻撃は、むなしくサノスにはじき返される。すべてのヒーロー達が倒れた今、ついに神々が動きだす。



第5弾。ついにサノスは全ての神々をも倒し全能神となる。しかし神となり肉体を捨ててしまった瞬間、彼にスキが生れた。そのスキを彼の身内、ネビュラが見逃がさず、ガントレットをサノスより奪ってしまう。



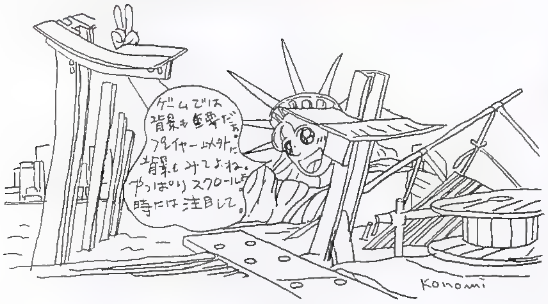




最終巻。不安定な精神のネビュラがガントレットを持つのを危険と判断したウォーロックはサノスと手を組み、ガントレットを奪い返す。ガントレットを手にしたウォーロックはその力を公正に使う事を誓い、全てを失なったサノスは静かに農夫として生きる事を選ぶ。

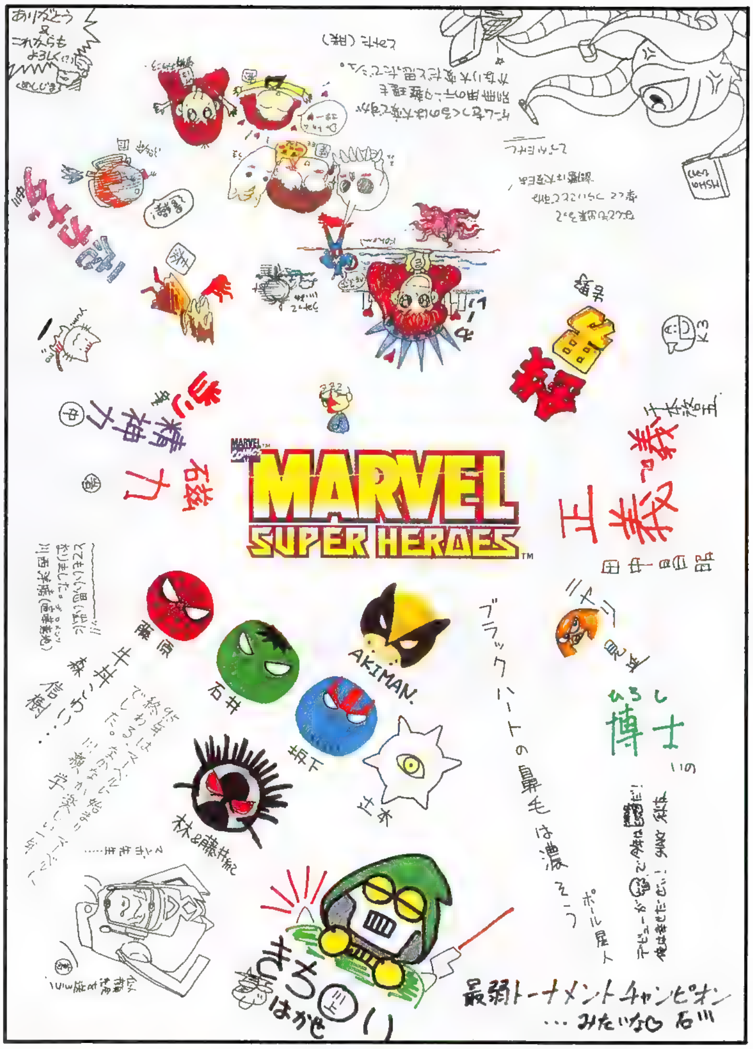


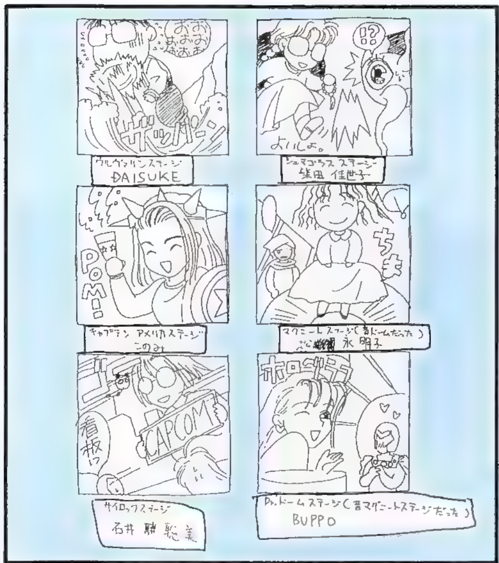
メッセージ　from　カプコンスタッフの皆さん

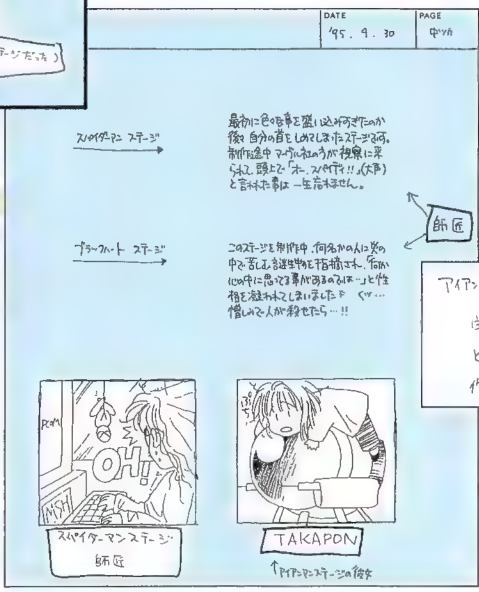


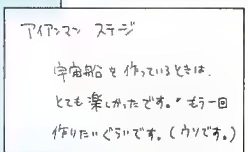
C・アメリカとサノス・ステージを担当したこのみです。いやぁ～実にC・アメリカには泣かされました。何せMAPが、2転3転し、ほとんど完成～!!って時に、どこからともなく、天からボツのおつげが……。非常に長かったMSHの開発期間に最初から最後まで居た私。時にはトラ屋のヨーカン(SCRの人だけわかる)時にはケーキ、笑いもあり、泣きもあり一ので、このゲームには沢山の語りつくせぬ思い出があるのでした。

●このページでは各ステージのグラフィックを担当された方のメッセージと、スタッフ皆さんの寄せ書きを掲載。









ハルク・シュマゴラスステージ担当

私にとってMSHが、初めてのステージ制作で、しかも2ステージも受け持つことになったので、最初はどうなるかと思いました。ハルクステージでは、メリーゴーランドに目が回って酔いそうになったり、シュマゴラスステージでは骨の資料を集めるのに苦労したりと、いろんなことがありましたが、今となってはとても良い思い出になりました。





開発が始まって幾星霜。艱難辛苦をくぐり抜け、ようやく今ここに日の目を見る。数多の技と力を集結させ、星の数よりも多い光の粒子を、連綿といつ終わるとも言えない時間の中で敷きつめ、悪魔のような予定をにらみながら端末に向かってマウスをにぎるとそこには…あっ

イラスト：AKIMANさん

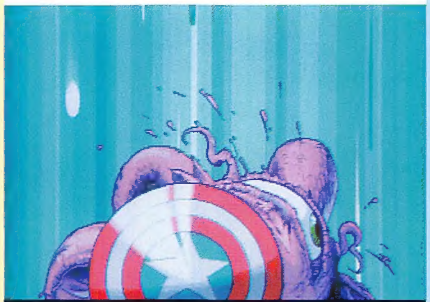












マーヴル
オープニングギャラリー



なんでこんな巻末にオープニングギャラリーがあんの？という皆さんの疑問はごもっとも。そこら辺は大人の事情っていうやつです。ちなみに左下の2枚はマグニートVSアイアンマンのちょっと待った対決と個人的にはよんでいました。だからどうした、という質問は不可。











ゲーメストムックVOL.27
マーヴル スーパーヒーローズ
編集後記

石井ぜんじ	KAL	ももやん	KKY-いなりん	ニセぶちけん
●勝手にアイアンマン最強と思っている私。奴の魅力は、自由に空を飛べるところか。MSHは、うまい人がうまそげに見えるのがいい。	●久々に、わりと最後の方まで気合い入れて皆で取り組めたタイトルです。この「みんなで」のところが重要なんです。ビクトリーッ!!	●今度また軽井沢に行く予定。例年通りの軽コンです。今年はRPGよりもMTGをやっていそうな気がする。勝てるかな…。	●このゲームを初めて見たときからスパイダーマンに一目惚れ、もう少し街で盛り上がってくれていたらなあ…。	●今回は全体的にメリケンチックな雰囲気の増刊に仕上げようと思ったのに気がつくといつものノリでアル残念。マーヴル社に栄光あれ。㊃
DS-1	**ギィ**	**ワイルダーKEI**	**珈琲FREAK！**	**GYU**
●マグニートーのようにチェーンが貧弱で相手を固め続けられないキャラは、最後は投げにたよるしかないのでは？ゼロのベガも同じだし…	●容易に回避できる連続技とわかってても抜けられない連係技。でもたいてい連続技のほうが難しいんだな。非常に苦し楽しみました。はい	●最初は「どう使えばいいんだぁ！」なんて思ってたけど、意外とやることが多いノート君。このキャラは奥がとても深いぞ。	●刺激を強くするほど、バランスはとりにくくなるはず。その限界への挑戦の姿勢をマーヴルからは感じた。エリアルなんかその象徴だね。	●Cアメリカを見て“愛国者”という言葉の真の意味を理解したかのような錯覚に一瞬陥ったが、ああはなりたくないなぁ。
アナーキャー松井	**ザンボット杉田**	**山下浩志**	**ジョリー・ボサノバ**	**ちあき**
●カプコンさんには毎度毎度全面的なご協力をいただき、ありがとうございました。新潟の毒マムシさん。1月5日、その通りです（27才）	●個人的にも楽しめた「M・S・H」。世間の盛り上がりはこの作品の真の価値を正当に評価したものとはいい難い。腕を磨いて乱入せよ！	●技表を作るのはいつものことながら苦労します。データも大事だけど、わかりやすさも重視したいし…。ご意見、ご要望お待ちしています。	●地元のゲーセンで対戦中、連勝していたら学生さんたちに囲まれてしまった。勝っても負けても怒らないでね、じゃないと泣くぞ。	●マーヴルは楽しいよ。ゲームも本作るのも。細かい点でうまくいかなかった事や心残りもわりとたくさんあるけど、よかったな、うん。

■平成８年３月23日　第一版第一刷発行
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋　己代子
■編集担当　松井　雄一／杉田　哲朗／山下　浩志
■編集アシスタント　高安　聡／新開　千秋
■ライター　石井ぜんじ／KAL／MOMO／いなりん
田渕健康／DS-１／Scho小杉／K-TAN
珈琲FREAK！／GYU
■制作協力　株式会社カプコン
■デザイン　インフォアート／エジマ企画／西村　光賢
越屋デザイン事務所／ミッキー
■印刷　大日本印刷株式会社

■発行所　株式会社　新声社
〒101　東京都千代田区内神田１-11-４　藤吉ビル
営業部　03（3293）9321　編集部　03（3293）9324

雑誌63381-27　本誌からの無断転載を禁じます

通信販売読者サービス部

NEW VIDEO



マーヴル スーパーヒーローズ

■"エリアルレイブ"という、まったく新しい連続技が魅惑の「MSH」! このビデオには、ゲーメスト編集部ライターによる、とってもオソロシイ連続技が大満載っつー話です。対戦もかなりキテます。

定価4800円 通販番号:GV-23
付録:解説書 送料:H

GAMEST MOOK



VOL.16
ストリートファイター ZERO

定価1380円 送料:E
通販番号:GMC-16



増刊 NO.161
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

定価780円 送料:E
通販番号:



VOL.18
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル

定価780円 送料:E
通販番号:GMC-14



VOL.19
バーチャファイター2 Act.3

定価980円 送料:E
通販番号:GMC-19



VOL.17
カプコン イラストレーションズ

定価200円 送料:E
通販番号:GMC-17



VOL.20
サイバーボッツ 設定資料集

定価1800円 送料:E
通販番号:GMC-20

GAMEST VIDEO



VOL.22
鉄拳2
3月21日発売予定!

定価4800円 送料:H
通販番号:GV-22
付録:解説書



VOL.21
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

定価4800円 送料:H
通販番号:GV-21
付録:解説書



VOL.20
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

定価4800円 送料:H
通販番号:GV-20
付録:京様エチケットブラシ



VOL.19
ストリートファイター ZERO

定価4800円 送料:H
通販番号:GV-19
付録:解説書



VOL.17
ヴァンパイアハンター

定価4800円 送料:H
通販番号:GV-17
付録:魔剣しおりん



VOL.15
バーチャファイター2

定価4800円 送料:H
通販番号:GV-15
付録:EXPLANATORY

読者サービス部通信販売お申し込み方法

○読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票か、郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話注文などでのご注文は受け付けておりません。
○ご入金後から、商品のお届けまでに15~25日ほどかかります。
○返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的には受け付けません。
○価格はすべて税込みです。
○ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ボールペンなどではっきりとお書きください。
○商品の送料は、E(何品でも500円)・H(無料・サービス)です。

ゴールドチケットサービス

○通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

1 コインホルダー:10点 2 ゲレンジャーテレカ:20点
3 吉崎観音テレカ:20点 4 システム手帳:30点
5 ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社 お問い合わせ電話番号:☎03-3293-9326
お問い合わせ先:株式会社 新声社 読者サービス部 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4

マーヴル・スーパーヒーローズ
ゲーメストムック
平成8年3月23日発行
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
定価1380円

ゲーメストビデオ GAMEST VIDEO

GAMEST VIDEO SHINSEISHA

鮮明なヴィジュアルと豪快なプレイを満載したゲーマー必須アイテム・・・それが『ゲーメストビデオ』だ!



サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
商品番号：GV−21
商品価格：4800円(税込み)

マーヴル・スーパーヒーローズ
商品番号：GV−23
商品価格：4800円(税込み)
付録：解説書



ゲーメスト編集部が自信をもっておくるその内容!



バーチャファイター2
商品番号：GV−15
商品価格：4800円(税込み)
付録：小冊子



——ヒットゲームの裏歴史には必ずある。

ヴァンパイアハンター
商品番号：GV−17
商品価格：4800円(税込み)
付録：魔剣しおりん

GAMEST

GAMEST VIDEO LINEUP

餓狼伝説2
商品番号：GV−2
商品価格：6000円(税込み)
付録：舞様扇子

サムライスピリッツ
商品番号：GV−4
商品価格：7000円(税込み)

餓狼伝説スペシャル
商品番号：GV−6
商品価格：7000円(税込み)

スーパーストリートファイターII
商品番号：GV−7
商品価格：6800円(税込み)

龍虎の拳2
商品番号：GV−8
商品価格：6800円(税込み)

スーパーストリートファイターIIX
商品番号：GV−9
商品価格：7000円(税込み)
付録：バルログ仮面

ワールドヒーローズ2JET
商品番号：GV−10
商品価格：6500円(税込み)
付録：雑君JETコースター

極上パロディウス
商品番号：GV−11
商品価格：6000円(税込み)
付録：猫戦艦紙模型

ヴァンパイア
商品番号：GV−12
商品価格：6800円(税込み)
付録：フォボスペーパークラフト

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
商品番号：GV−13
商品価格：6500円(税込み)
付録：紅丸&東リバーシブルツラ

真サムライスピリッツ
商品番号：GV−14
商品価格：4800円(税込み)
付録：十兵衛アイパッチ

バーチャファイター2
商品番号：GV−15
商品価格：4800円(税込み)
付録：小冊子

ヴァンパイアハンターダークストーカーズバトル
商品番号：GV−16
商品価格：5800円(税込み)

ヴァンパイアハンター
商品番号：GV−17
商品価格：4800円(税込み)
付録：魔剣しおりん

餓狼伝説3
商品番号：GV−18
商品価格：4800円(税込み)

ストリートファイターZERO
商品番号：GV−19
商品価格：4800円(税込み)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
商品番号：GV−20
商品価格：4800円(税込み)
付録：京サマエチケットブラシ

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
商品番号：GV−21
商品価格：4800円(税込み)

マーヴル・スーパーヒーローズ
商品番号：GV−23
商品価格：4800円(税込み)

ゲーメストビデオ新商品紹介

鉄拳2

商品番号：GV−22 商品価格：4800円(税込み)

ゲーメストビデオ第22巻
コンパネ操作をCGでリアルタイムに表示するなど、意欲的かつ活気的なフィーチャーを随所に盛り込みつつ、コンピュータ戦や対戦の攻略など、押さえるところはきっちり押さえた超欲張りなビデオだぞ。PS版発売とのタイミングもグッド。

3月21日発売

リアルバウト餓狼伝説

商品番号：GV−24 商品価格：4800円(税込み)

ゲーメストビデオ第24巻
コンピュータ戦、エンディング集、対戦、そして連続技…、これらのオーソドックスな構成を徹底的に見直し、「楽しめる攻略ビデオ」を目指した野心作がコレだ。なかでも「連続技」と「対戦」は要チェック!ゲーメストのプレイテクと編集技術は、より高見に達しているぞ。

3月21日発売

ゲーメストビデオ取り扱い店
■ゲーマー御用達ゲーム専門店、天下一ゲーマーの店、マルゲ屋各店にて好評販売中!
●マルゲ屋東京店 TEL：03-3293-9325 ●マルゲ屋大阪店 TEL：06-775-9348 ●マルゲ屋名古屋店 TEL：052-583-2970
■ゲームグッズのことならおまかせ!通信販売部、読者サービス部にて予約受け付け中! ●読者サービス部 TEL：03-3293-9326
★このほか、全国の本屋さん、レコード屋さんにて好評取り扱い中!

雑誌63381-27 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan T1063381271383